ГНОМЫ И НЕВЫСОКЛИКИ

Предисловие: Маленький Народ
Взаимодействие с Другими Расами
Фактор Незаметности
Как Сражаться Маленькому Народу?

ГНОМЫ

Предисловие: Гномы
Гномы во Втором Издании AD&D®
Новая Информация о Гномах

Глава 1: Легенды и Сказания Гномов
Боги Гномов
Гарл Сияющее Золото
Баерван Дикий Странник
Калладуран Гладкие Руки
Фландал Стальная Кожа
Сегоржан Взыватель Земли
Урдлен Таящийся Позади

Глава 2: Подрасы Гномов
Скальные Гномы
Свирфнебли (Глубинные Гномы)
Гномы Тинкеры (Минои)
Лесные Гномы

Глава 3: Культура и Общество Гномов
Фестивали
Огонь
Нос Его Знает
Питание Гномов
Драгоценные камни
Ремесла Гномов
Торговля
Нормы и Запреты
Проявление Эмоций
Юмор
Друзья Среди Животных
Война
Магия
Странствия

Глава 4: Пути Персонажа Гнома
Составляющие Пути
Пути Воина
Защитник
Гоблиноубийца
Пути Вора
Разведчик
Акробат
Пути Иллюзиониста
Создатель Образов
Маскировщик
Мультиклассовые Пути
Шут (Вор/Иллюзионист)
Сталкер (Воин/Вор)
Пути Жреца

Жрец Камня
Жрец Природы

Глава 5: Гранитка
Типичный Гномий Поселок
Описание Гранитки
Карта Гранитки

НЕВЫСОКЛИКИ

Предисловие: Невысоклики
Невысоклики во Втором Издании AD&D®
Новая Информация о Невысокликах

Глава 1: Легенды и Сказания Невысокликов
История Маленького Человека
История Невысокликов
Боги Невысокликов
Йондалла
Шиила
Циролллали
Арвориин
Брандобарис

Глава 2: Подрасы Невысокликов
Странствия Маленького Человека
Мохноноги
Крепыши
Дылды
Кендеры
Атасийские Невысоклики
Бородачи

Глава 3: Культура и Общество Невысокликов
Имя “Невысоклик”
Очаг и Нора
Семья
Взросление
Питание и Хозяйство
Деревня
Товары и Ремесла
Торговля
Общественные Нормы и Запреты
Шутки и Юмор
Печаль и Гнев
Загадки и "Игра в Вопросы"
Деревни и Королевства
Война
Тактика
Магия
Почему Большинство Невысокликов Домоседы
Почему Некоторые Невысоклики Выбирают Приключения

Глава 4: Пути Персонажа Невысоклика
Составляющие Пути
Пути Воина
Лучник
Егерь
Искатель
Наемник
Шерифф

Сквайер
Лазутчик
Пути вора
Налетчик
Жулик
Взломщик
Контрабандист
Малыш
Пути Воина/Вора
Картограф
Торговец
Путешественник
Пути Жреца
Целитель
Смотритель Лесов
Оракул

Глава 5: Зелонодолье
Типичная Невысокличья Деревушка
Описание Зеленодолья
Карта Зеленодлья

Что-то типа примечаний переводчика.

Сложилось так, что это уже второй мой перевод чего-то касательно AD&D. Первой моей, так сказать, работой был *Комплит Паладина,* после перевода которого я думал, что следующий раз я возьмусь, что-нибудь переводить не раньше, чем лет, эдак, через несколько – уж очень замучился. Но оказалось, что это дело мне понравилось и вот мой второй опыт перевода ролевой литературы. Предмет перевода я выбирал недолго – уже были комплиты эльфов и дварфов (я, правда, считаю, что они тангары), а непереведенными оставалиь как раз гномы и невысоклики, я решил, что будет хорошо если в рунете будут все расовые комплиты. Вот как-бы и перевел.

Возможно, некоторым покажется странным, что я перевожу под вторую редакцию – дело в том, что трешку я не приемлю полностью, за исключением некоторых правил, которые можно использовать в виде хомрулов, но не более того. Но это во-первых. Во-вторых, насколько мне известно, на данный момент существует группа людей, переводящая трешную пыху, думаю, что скоро они закончат. Существует как-бы еще один проект – якобы перевода, якобы хорошего и красивого и якобы нужного, а именно Гильдия якобы Переводчиков Ролемансера (http://www.rolemancer.ru/), правда основываясь на моем опыте общения с этими гениями перевода и отцами ролевого движения в России, я понял, что люди там сидят достаточно тугие, особенно некоторые (типа The Deceiver' а и Scrackan' а). В этой якобы гильдии, якобы переводчики, занимаются якобы переводом ролевых материалов, причем ЛЕГАЛЬНЫХ – чего сами понимаете мало, ибо ни TSR раньше, ни Визарды сейчас не считают свои продукты разрешенными к переводу. Так вот сидят они там, называют тех кто пользуется нелегально переведенными текстами ворами, а тех кто переводит эти тексты людьми, чье место втюрьме, при всем этом за год существования сами они перевели страниц 20 разных текстов – правда, до безобразия много, особенно учитывая их лозунг – "ОБЕСПЕЧИТЬ РОССИЮ КАЧЕСТВЕННЫМ ПЕРЕВОДОМ РОЛЕВОЙ ЛИТЕРАТУРЫ". Радуйтесь если дело пойдет такими темпами, то уже всего-лишь через 130-150 лет все жители России будут обеспечены качественным переводом всего AD&D!

Ну так вот, ясно, что проблема перевода стоит достаточно остро и я опять попытался внести свой скромный вклад в ее решение. Уж что получилось, то получилось. Дальше я тоже намерен переводить, что-либо, а именно сейчас переводится монстрятник – крайне нужная и полезная вещь, готово около 70-75%, переводы там конечно же не только мои, много просто собранно в инете поправлено и туда засунуто. Но монстрятник идет сам собой. А именно сейчас перевожу я сеттинг Forgotten Realms – пусть будет хоть один сеттинг на русском. Всвязи со всем вышесказанным, хочу попросить у читающих этот перевод – шлите на мыло gegel@hotbox.ru всякие наличиствующие у вас переводы, монстриков, а я их потом всех вместе выложу, сам я кстати по одной статей по пять в неделю перевожу, твк что с вашей помощью все произойдет быстро.

ПРЕДИСЛОВИЕ: МАЛЕНЬКИЙ НАРОД

Вы спросите - зачем писать целую книгу для такого маленького народца? И что у них вообще такого общего, чтобы попасть в одну книгу? Вот вы сами и ответили на свой вопрос, общим и, наверное, самым главным в жизни обоих этих народов является их размер - главное, что отличает их от большинства рас и, соответственно, влияет на их отношения с этими расами.

Мир AD&D® таит в себе множество опасностей даже для самых больших, сильных и искусных воинов, даже для опытных и влиятельных магов. Представьте теперь во сколько раз тот же самый мир опасней для маленьких ростом, не слишком сильных и вообще не обладающих магией (или обладающих ею в ограниченном количестве) существ.

Такие вот условия окружают гномов и невысокликов. Мир буквально переполнен громадными расами, каждая из которых занимает свою нишу и ревниво защищает свои интересы: плодовитые люди, с их могущественными магами и жрецами; мрачные тангары, с их неприступными цитаделями и превосходными воинами; утонченные эльфы, хозяева лесов и искусные во всем; о монстрах - гигантах, троллях, гоблинах, привидениях, оргах, драконах - притаившихся за каждым углом, можно уже и не упоминать.

В противовес преимуществам всех других рас, чтобы оставить место и для себя в этом жестоком мире, гномы и невысоклики давным-давно выработали стратегию, благодаря которой они не просто существуют, а даже процветают. Общей для обеих рас является способность избегать прямого конфликта, когда это только возможно. Таким же важным является дар быть незаметными. Но, наверное, самым важным, является живой и открытый ум, присущих как гномам, так и невысокликам, их природная хитрость и верткость в их общении и делах с другими расами.

Несмотря на то, что и них много общих черт - гномы это не невысоклики, а невысоклики не гномы: у них много различий, как во внешности, так и в образе жизни. Таким образом эта книга разделена на две основные части - первая рассказывает о гномах, вторая о невысокликах. В них описано все, что может заинтересовать игрока или Мастера касательно общества, ценностей, образа жизни, подрас и путей этих небольших человечков.

Как бы то ни было, все же стоит подумать о тех вещах, что объединяют обе эти расы, особенно о тех, что зависят от их роста (который кажется маленьким не только относительно людей, но и почти всех других разумных существ). Именно эти особенности и являются наиболее полезными для игроков, наряду с важными замечаниями по проведению кампаний, где основными персонажами являются невысоклики или гномы.

Взаимодействие С Другими Расами

И гномы и невысоклики осознали преимущества взаимодействия с другими, *большими* расами. Невысоклики обычно дальше, чем гномы развивают свои отношения с другими расами, но но это не значит что гномы не понимают, что торговые соглашения, альянсы и дружба с соседями гораздо лучше чем вражда или война. И те и другие обычно ведут дела как с тангарами, людьми и эльфами, так и с другими представителями гуманоидной расы, из-за чего к ним никогда не возникает неприязни. Даже если и существуют какие-то расовые конфликты, как, например между гномами и кобольдами или гоблинами, это обычно результат борьбы за жизненную территорию; в сеттингах где между этими расами нет вражды (например *Al-Qadim™*), гномы вполне могут подружиться со своими традиционными врагами.

Альянсы. Различные военные соглашения с сильными соседями характерны для обеих рас. Сложность таких союзов заключается в том, чтобы более крупный и сильный сосед не поглотил мелкого. Но маленький народ возвел дипломатию в ранг искусства и способен обсуждать разные взаимовыгодные соглашения хоть с дюжиной соседей. Например, эльфы и тангары скорее заключат какие-либо соглашения с людьми, нежели друг с другом, в то время как люди, время от времени, не могут найти общего языка между собой. А гномы и невысоклики прекрасно уживутся, подружатся и назаключают огромное количество соглашений и с тангарами и с эльфами и с людьми. Но в этих соглашениях, скорее всего не будет пункта о военной поддержке, так как ни гномы, ни невысоклики не любят быть замешанными в каких бы то ни было вооруженных конфликтах.

Даже если не заключается никаких военных соглашений, сообщества этих народов будут пытаться из всех сил сохранить мир со своими соседями. Невысоклики или гномы будут легко предлагать новые договора, соглашаться с некоторыми пунктами, которые предлагают их соседи и вообще они могут вести подобные переговоры практически вечно. Если, к примеру, группа людей предпочтет решить вопрос силой, то маленький народ, скорее всего, уступит без боя и насилия, если только не существует каких-либо крайне веских причин оказать сопротивление. Но даже в этом случае невысоклики или гномы найдут способ сделать победу людей бессмысленной и глупой.

Например, небольшая лесная дорога является естественной границей между человеческим городом и невысокличьей деревней. Невысоклики всегда считали, что лес должен оставаться в неприкосновенности и быть общим, чтобы его плодами могли пользоваться и они и люди. Неожиданно люди объявляют лес только своей территорией, невысоклики начинают вести переговоры, пытаясь отговорить людей от этой бредовой идеи - и независимо от итогов переговоров они продолжат пользоваться всем тем, что дает лес.

Если же правитель людей запретит невысокликам входить в этот лес и выставит вокруг стражу, то маленький народ предпочтет заниматься браконьерством, используя свои врожденные таланты к бесшумному передвижению, чтобы избегать охранников. Самое смешное, что если невысоклики не будут ухаживать за лесом - он со временем станет дичать и люди не смогут найти даже грибов или ягод! В итоге от человеческой жадности пострадают обе стороны, но люди все-таки больше, и через несколько лет правитель людей, скорее всего, отменит свое решение.

В крайнем случае - если человеческий правитель решит, что лес должен быть вырублен, а дерево должно пойти на расширение города или строительство ему дворца, невысоклики могут оказать и более серьезное сопротивление. В том случае если лес действительно важен для существования деревни, они могут решить оказать даже вооруженное сопротивление. Они вряд ли открыто объявят войну - скорее всего, будут саботировать вырубку леса нападая на отряды лесорубов и в итоге операция по вырубке леса не только не будет приносить желаемых результатов, но и будет обходится людям очень дорого.

В любых конфликтах, невысоклики сначала постараются решить вопрос как можно более мирно, не прибегая ни к чему кроме переговоров, и начнут партизанские действия, только если все остальные методы будут испробованы. Гномы (особенно Скальные) более склонны к импульсивным решениям и не будут долго терпеть каких-либо притеснений, но сами они никогда не будут агрессорами, и при малейшем шансе мирно закончить конфликт постараются так и сделать. Многие недооценивают два этих народа, но они могут стать поистине опасными врагами, если их постоянно задевать.

Перемешивание. Оба этих народа доброжелательно относятся к любым другим расам и культурам, а некоторые из них живут среди людей, тангаров, эльфов или же принимают представителей "Громадин" в своих поселениях. Что касается отношений между ними самими - что гном, что невысоклик будет радушно принят представителями другой расы и никогда не будет чувствовать себя неуютно, ему всегда будет оказана посильная помощь и поддержка.

Если гномы или невысоклики живут среди другой расы, например в большом городе, они обычно стараются сохранять свои привычки и держаться друг друга. В тоже время они исключительно общительный, любознательный и хитрый народ и уже через некоторое время, скорее всего, обрастут кучей разных полезных друзей и знакомых из всех социальных слоев, которые охотно им помогут и поддержат в случае нужды.

Фактор Незаметности

Незаметность - это не магический эффект (кроме конечно гномов-иллюзионистов), но и тем и другим присуща врожденная способность "растворяться в воздухе" - по крайней тогда, когда они не хотят чтобы их заметили. Эта способность зависит скорее не от размера, а от врожденных способностей, которые развиваются ими с самого детства (любимая игра детей невысокликов и гномов это прятки!).

В лесной местности, эта способность лучше всего характеризуется способностью невысокликов буквально исчезать в подлеске или высокой траве. Гномы не столь искусны в этом, но их чрезвычайно острый слух и постоянная настороженность дают им возможность услышать, что кто-то приближается и вовремя укрыться.

В более урбанизированной местности, и те и другие умеют отвлекать внимание от себя в любых обстоятельствах: на улице, в таверне или даже на светском приеме. Двигаются они быстро и тихо, и часто вызывают реплики типа “Я готов поклясться, что секунду назад он был здесь! Куда он делся?" со стороны людей или даже эльфов. И в итоге получается, что никто не помнит когда они появились и исчезли, но все помнят, что они были где-то тут! В большинстве случаев гном или невысоклик могут ускользнуть из чьего либо вида, практически не напрягаясь.

Еще одна их способность основана на их природном артистическом искусстве и обаянии, обычно она проявляется в очень тонких формах, таких что сразу и не разберешь что к чему. Быстрым взглядом в сторону, удивленным взором за спину собеседника, тяжелым вздохом, невысоклик или гном может на секунду (которой обычно достаточно) отвлечь от себя внимание. Невысоклики обычно используют это мгновение, чтобы срезать кошелек, сдернуть кольцо с пальца или сделать еще что-то в этом роде, в то время как гномы на реализацию задуманной шутки (обычно смешной только им).

Как Сражаться Маленькому Народу?

Когда вежливость, хитрость и неуловимость ничем не смогли помочь и придется-таки вступать в бой, и те и другие используют свой небольшой рост как преимущество. Когда это возможно, невысоклики и гномы стараются перевести сражение в места, где большой размер существа будет скорее помехой, чем преимуществом: низкие потолки, узкие коридоры, хрупкие мостики. Гномы особенно хорошо сражаются с гигантскими существами: из-за своего размера и проворности они получают бонус +4 к АС против них; невысоклики используют свою Ловкость по-другому - они прекрасно владеют небольшим стрелковым и метательным оружием, таким образом они могут сражаться с этими громилами на расстоянии.

В своих домах, деревнях, норах они часто готовят разные потайные ходы и туннели, в которые наверняка уберется только невысоклик или гном. Поскольку эти ходы обычно прорублены в камне или очень твердой земле, они прекрасно задерживают существ размером больших чем невысоклики или гномы, даже если это всего лишь обычная земля, то расширить туннель займет очень много времени.

В условиях любого конфликта, правители этих народов стараются идти по пути наименьшего сопротивления и объясняют своим соплеменникам следующее - никогда не теряй голову, используй неуклюжесть и размер "Громадин", и, если больше ничего не остается, беги.

ГНОМЫ

ПРЕДИСЛОВИЕ: ГНОМЫ

Над каменистыми холмами мягко расстилался лунный свет, высвечивая каждое углубление и каждый выступ. Пучки травы, растущие между камнями и булыжниками, напоминающими гигантские головы, в этом свете казались длинными волосами. Луна забиралась все выше и выше, еще больше оттеняя эту картину.

Но даже этот свет не доставал до самых низин долины, где все пространство между мокрыми камнями было усеяно хитросплетением тропок, которые то и дело исчезали в тени.

По этим тропкам с завидным упорством и периодичностью двигались маленькие фигурки. Они появлялись отовсюду - из узких щелей в скалах, и камнях, из темных лесных оврагов, и даже, что уж кажется совсем удивительно, прямо из пней.

Они старались держаться в тени и не сходить с секретной тропки. Ростом, в лучшем случае, до пояса обычному человеку, но очень упорные и сосредоточенные, как будто знавшие, что в эту ночь им ничто не сможет помешать. Небольшие, аккуратно расчесанные бороды, украшали лица мужчин, в то время как лица женщин почти скрывались за распущенными, вьющимися волосами.

Наконец-то они все собрались на одной тропе, уводившей в узкий проход между двумя абсолютно ровными и чистыми скалами. Один за другим они заходили в это проход, в который больше бы не попало ни одно существо.

Наконец то это туннель стал расширяться и все они вышли на освещенную луной каменистую равнину, посреди которой было небольшое озерцо, с легко подергиваемой свежим ветерком. Несколько тонких струй водопада падало в него с самой высокой скалы.

Существа все также неуклонно и беззвучно заходили на эту равнину, потихоньку разделяясь на группы, состоящие из деревни или клана. Пришло уже больше тысячи и много больше еще шло сюда.

Последний из них зашел как раз тогда, когда луна была в своем зените - Теперь она отлично освещала все, что творилось на этой равнине. Они уселись поудобней - ни один звук не нарушал царящей тишины - и одновременно посмотрели наверх.

Луна начала тускнеть.

Крепкие, но маленькие ростом гномы наверное самая непонятная игровая раса в AD&D®. В чем-то, конечно, они похожи на своих длиннобородых родственников - тангаров - такие же прекрасные шахтеры, прекрасно ориентирующиеся под землей и невосприимчивые к магии. С другой стороны коротконосые тангары считают гномов слишком ветреными и фривольными. Они прекрасно чувствуют себя и над землей тоже, все их ритуалы построены вокруг космоса и звезд - нет более важного символа в жизни гномов, чем затмения, тангары, в свою очередь, не слишком любят какое-то там небо со звездами, предпочитая иметь над головой сплошные скалы.

Гномы также очень веселые и общительные существа. Своим главным отличие от тангаров они считают полное отсутствие у себя грубости и невоспитанности! Они с удовольствием собираются вместе, рассказывают друг другу истории. В их календаре огромной количество праздников и фестивалей, каждый из которых проходит в дружеской и доброй атмосфере и сопровождается огромным количеством еды, питья и танцев.

Помимо того, что они дружелюбны, они еще очень сдержаны и осторожны в словах, поэтому несколько лет провести рядом с гномом и почти ничего о нем не узнать - нередкий случай. Если гном, когда-либо сдруживается с представителем другой расы, то вся его семья принимает нового друга и постарается помочь ему в случае необходимости. Гномам есть чего бояться со стороны Больших Народов, но они никогда не доводили это до уровня паранойи. Они очень любят хорошо покушать, но о том, как приготовить такую еду не имеют ни малейшего представления. Гномы подняли искусство Иллюзий в ранг национального достояния, и оно проникло во многие аспекты их общества и повседневной жизни. Их преданность и множество способностей делает их очень полезными в любой партии.

Гномы во Втором Издании AD&D®

Гномы, как игровая раса, были представлены и описаны в *PHB* и *DMG*. Чуть более полное их описание присутствует в *Monstrous Manual*. Информацию, более подробную, чем в вышеперечисленнных книгах, насчет двух подрас гномов - Свирфнеблей (*Forgotten Realms™*) и Тинкеров (*Dragonlance™*) можно найти в описании этих сеттингов или в расширениях *Monstrous Manual* для них

Новая Информация о Гномах

Эта часть книги, которую вы читаете, будет посвящена всему, что только связано с гномами - их легенды, социальная структура, характер и пути персонажей. Как они действуют, что ими движет, почему они могут быть храбрыми, где они действуют осторожно, что их смущает, в каком бы мире они хотели жить, чем различаются подрасы, как можно выбрать тот или иной путь - в общем, все то, что характерно именно для гномов и что их отличает от всех остальных игровых рас.

Последняя глава этой части описывает типичную гномью деревню, подходящую для использования в любой кампании миров AD&D®. С этой деревни также могут начинаться, так называемые "гномьи кампании". И, наконец, в конце этой книги вы найдете приложение, где будет предложено несколько вариантов для начала таких кампаний.

ГЛАВА 1: ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ ГНОМОВ

Луна потихоньку исчезала - тень скользила по всей поверхности земли, до тех пор, пока вся долина, еще недавно блестевшая в лунном свете, полностью не погрузилась в темноту. Когда темнота уже почти опустилась, главные гномы встали со своих мест и взошли на каменные подиумы - верхушки скал, находящиеся на уровне голов собравшихся

Один из них воздел свои руки к небу и пробормотал заклинание - воздух вокруг него немедленно расцвел сотнями красноватых вспышек, которые как дождь падали на землю. Другой гном тоже проговорил заклинание - и столп зеленого огня поднялся вокруг него. Скоро синие, белые и желтые вспышки уже полностью освещали равнину, отражаясь от скал и вырисовывая разные замысловатые узоры.

И снова все огни стали затихать, как только те волшебник стали спускаться к озеру - там они снова забормотали свои заклинания - и началась история Богов…

В отличие от большинства цивилизованных рас у гномов нет мифа о сотворении мира. Напротив, они рассматривают мир и их место в нем - как некое постоянство в Течении Времени, практически ничего не решающее и не меняющее. Добро и Зло, Закон и Хаос, существуют только в равновесии, и поддержание этого равновесия является основной задачей мироздания.

Огромная стена белого света вдруг замерцал и казалось поднялась до звезд. Фонтан золотого цвета возник внутри этой стены - и она окутала его как мантия окутывает плечи монарха. Во всем этом свете медленно начала проявляться фигура - формой и пропорциями гном, но огромных размеров, вся покрытая золотом, с глазами мерцающими как два изумруда невыразимой красоты и ценности.

Ропот понимания и преклонения прокатился над собравшимися гномами - они знали, что это образ Гарла Сияющего Золота, патриарха гномьего пантеона с незапамятных времен - как бы в подтверждение в его руках появился огромный топор с серебряным лезвием. Они знали этот топор - Арумдина Несущий Справедливость - великий боевой топор, разрубающий врагов их расы также легко, как хорошо наточенный нож режет теплое масло.

В небо ударили еще фонтаны света и в них стали появляться остальные Боги - вредный, но добрый и красивый Баерван Дикий Странник; спокойный, почти что каменный Калладуран Гладкие Руки; живой и веселый с лицом, отливающим металлом, Фандал Стальная Кожа; Сегоржан Взыватель Земли - до тех пор, пока весь пантеон не появился на равнине.

И только потом появилась белая ползущая тень, очертаниями напоминающая слепого и ужасного зверя. Свет от нее поглощал окружающее мерцание, а от самой ее исходили бледные блики сущего зла.

Гномы одновременно ахнули, а некоторые даже спрятались за спины матерей и отцов - все знали, что это Урдлен - последний оплот зла в пантеоне гномов, готовых целыми днями шутить, отмечать праздники и кого-то разыгрывать.

Их взгляд на жизнь, очень тесно связан с равновесием во вселенной и хотя в целом гномы добрая раса, они понимают, что силы зла, дажн среди них самих, тоже имеют право на существование. На самом деле только в сравнении со злом можно познать добро - и только они *вместе* могут поддерживать необходимый баланс.

Также, как и все гномы и их Боги Урдлен Таящийся Позади был всегда и будет всегда. Только вечная борьба с ним и его влиянием может застраховать гномов от того, чтобы стать злыми.

Все цвета заискрились и загорелись вновь еще ярче - символ вечной борьбы жизни и смерти, в которой зло всегда старается победить свет, но последний побеждает.

Гномы сначала радостно засмеялись, а потом опять благоговейно затихли - образы Богов показывали им фрагмент из их истории - Гарл Сияющее Золото занес свой топор над входом в огромную пещеру, явно намереваясь одним ударом сокрушить ее - фрагмент великой битвы, когда Гарл сокрушил Куртулмака - Бога кобольдов, одним ударом обрушив в ход в его пещеру и тем самым навечно заперев его в этой тюрьме.

Следующим видением был вид тысяч гномов, подготовленные к войне, марширующих по скалам и играющих на военных трубах и громоподобных барабанах. Но снова Гарл Сияющее Золото, золотокожий гном-гигант взмахом топора высек мириады блестящих искр, осыпавших землю. И немедленно все гномы бросили оружие и с криками радости бросились собирать те камни, что их Бог высек из скалы. К тому времени как были собраны все камни, оружие потерялось, и все причины разногласий были забыты.

Главным постулатом в из мифологии и видении мира является чувство общности всех подрас гномов. Даже главной целью Гарла Сияющего Золота, является разрешение потенциальных конфликтов между подрасами и сближение их, зачастуй при помощи юмора или хитрости. Именно благодаря его наблюдения между гномами крайне редко возникают какие-бы то ни было конфликты.

Когда же такие конфликты возникают, те кто применяет в них насилие подвергается всеобщему осуждению, до тех пор пока конфликт не разрешится. Интересно то, что когда решение найдено гномы обычно быстро прощают друг друга и уже через несколько дней вполне могут работать или отдыхать вместе. Несмотря на все это их терпение естественно небесконечно - любые агрессоры и враждебно настроенные существа врядли будут быстро прощены, мало того они скорее всего получат достойный отпор. К счастью, подобные вещи происходят крайне редко - образ их золотокожего Бога, который не будет доволен подобным, удерживает их от конфликтов, тем более внутрирасовых. В такие моменты у них перед глазами встает сцена: Гарл и Баерван, сидящие по разные стороны стола и перетягивающие кусок сочного жаркого, размером с дом.

Но тут толпа затаила дыхание - из черного угла, к Гарлу сзади стал подбираться Урдлен, Таящийся Позади - безволосое, слепое чудовище пыталось унюхать Бога. Занеся над Гарлом свои когти и клыки он уже весь истекал смертельной злобой и был готов нанести удар. Маленький гномик, которому еще не обьясняли всех нюнсов этого зрелища, стал выкриивать предупреждения, но его быстро успокоили и попросили помолчать несклько минут.

Гарл сделал вид, что не замечает того, что происходит за его спиной, и пустился впляс ровно тогда, когда когти Урдлена уже почти дотянулись до его золотых сапог.

Неожиданно, когда Урдлен уже изготовился к прыжку и вытянул вперед свои железные когти, Гарл взмыл в воздух, сделал двойное сальто назад и оказался на холме в четверти мили от того места, где стоял. Свистя от злости и ненависти, Урдлен развернулся и попытался прыгнуть на Гарла, но потерял равновесие и, упал на спину и покатился со скалы ровно как камень, все набирая и набирая скорость - остановился он уже ву самого подножья горы, врезавшись в землю. Секундой позже его накрыло лавиной драгоценных камней, выбитых им же при падении.

А потом, после того как улеглось эхо от смеха Гарла и бурного ликования десяти тысяч гномов, тень стала незаметно сползать с лица луны. Стоило только лунному свету вновь наполнить долину, иллюзии стали исчезать... и празднование началось.

Целью гномов в этом мире, они считают, является смесь работы и развлечений, причем одинаково важно и то и другое. И какой бы сложной и опасной ни была работа, гномы будут относиться к ней с юмором, даже если это прииски драгоценных камней глубоко в Подземелье, неподалеку от дроу и дуэргаров.

Но, тем не менее, если во время работы их еще можно перепутать с тангарами - гномы, несмотря на все свои шутки, к работе относятся очень серьезно, то уже во время отдыха никто не спутает их - гномы, в отличие от тангаров, отдыхают на полную катушку: песни, танцы, обильная еда, фейерверки - все это лишь

небольшая часть их фестиваля. Например, фестиваль Лунного Затмения, описанный в этой главе, длится до следующей полной луны. На это время они оставляют все свои заботы и повседневные обязанности, чтобы собраться вместе и отметить это великий день.

Гномы не слишком набожный народ, но у них есть свой пантеон Богов, которых они любят чествовать подобным образом - шумными и веселыми фестивалями. Основные Боги описаны ниже, более же подробную информацию по ним можно найти в *DMG* в главе *Мифлогоия Монстров.*

Гарл Сияющее Золото (Высший Бог)

Гарл - это патриарх всего гномьего пантеона и, наверное, самый открытый и отзывчивый из всех Высших Богов. Он часто путешествует по миру, наблюдая не свершается ли где-то несправедливость, всегда готовый вмешаться в подобный конфликт. Он появляется в образе золотокожего гнома с глазами из драгоценных камней - иногда сапфиров, иногда изумрудов, иногда рубинов.

Мастер шуток и розыгрышей, Гарл, тем не менее, никогда не забывает о своих последователях. Двумя его главными целями являются: присматривать за тем, чтобы гномы работали вместе и не ссорились и напоминать им, что жизнь иногда может становиться абсолютно невыносимой, поэтому важно относиться ко всему с юмором.

Гарл никогда не расстается со своим разумным двуручным боевым топором Арумдина - их отношения являются скорее дружбой, нежели он просто владеет топором. Хотя Гарл прекрасный боец, он предпочитает использовать хитрость и иллюзии для достижения своих целей, и завещает своим последователям поступать также.

Баерван Дикий Странник (Средний Бог)

Баерван - самый известный и популярный из гномьих Богов, после своего друга Гарла. Он является защитником лесов, которые так необходимы для существования гномов. Но даже гномы, которые не живут в лесах, почитают его - Свирфнебли, например, называют его "Отцом Рыб и Грибов". Он также является покровителем гномов-воров, чем собственно периодически раздражает Гарла. Он чаще всего появляется в образе старого, но еще веселого и живого гнома с коричневой кожей и шикарной бородой. Его другом и соратником по большинству проделок, шуток и розыгрышей является гигантский енот Чиктикка Быстрые Лапы.

Калладуран Гладкие Руки (Высший Бог)

Калладуран - Бог Камня, почитаемый в основном Свирфнеблями. Глубинные гномы считают его не менее великим, чем Гарл Сияющее Золото, хотя остальные подрасы к нему так не относятся. Именно Калладуран научил Свирфнеблей работать с камнем, вызывать и дружить с земляными элементалами. Он часто посылает аватара, чтобы помочь своему народу - крепкого и жилистого Свирфнебля-шахтера, ничем внешне не отличающегося от обычного глубинного гнома, за исключением золотого кольца с гравировкой звезды, которое он все время носит.

Фландал Стальная Кожа (Средний Бог)

Фландал - гном, с кожей мифрилового цвета, глазами цвета пылающих углей и бородой серебряно-голубого цвета, является покровителем всех гномов, кто работает с металлом (золотом, серебром, платиной, мифрилом, оружием и доспехами). В физическом плане он самый сильный из всех гномьих Богов, а его потрясающая способность буквально на запах разыскивать любые металлические жилы в горной породе, сделала его еще одним покровителем шахтеров.

Сегоржан Взыватель Земли (Средний Бог)

Бог, чьей областью деятельности является защита всех добрых существ, что копают землю или живут в подземелье; это он научил гномов дружбе с кротами, барсуками и прочими подземными животными. Обычно он появляется в образе гнома с серой кожей и в доспехе, сделанном из травы и корней в сопровождении разумного каменного голема.

Урдлен Таящийся Позади (Средний Бог)

Одной из своих форм напоминающий белого крота, безволосого, бесполого, но с длинными железными когтями, Урдлен - неразумная сила, способная только сеять зло и разрушать, является напомина-

нием всем гномам, о том, что нельзя становиться жадным и злым, когда имеешь дело с драгоценными камнями и ювелирными украшениями. В связи с необходимостью баланса сил, место Урдлена в гномьем пантеоне неоспоримо, хотя сам Бог боится однажды лишиться своего места. Немногие его почитателей разрушают предметы искусства и драгоценные камни, чтобы умилостивить его, за что и подвергаются гонениям и осуждению со стороны остального гномьего общества.

Подрасы гномов очень сильно отличаются друг от друга. Две из них, Скальные и Свирфнебли были упомянуты во множестве художественных книг по AD&D®, поэтому уже могут быть знакомы как Мастерам, так и игрокам.

Третья подраса - Тинкеры или как их еще называют Минои, родом с Кринна и встречаются, в основном, в кампаниях по сеттингу *Dragonlance™* (хотя, при помощи Спелджаммеров, они распространились и по другим мирам). Внешним видом они очень похожи на обычных гномов, но их взгляд на жизнь, обычаи и цели, а особенно их любовь к технологии, очень сильно отличает Тинкеров ото всех остальных подрас.

Четвертая, из представленных здесь подрас - Лесные Гномы, очень стеснительный народ, хоть и являющиеся прямыми родственниками Скальных, но не разделяющие их любви к горному делу. Они - самая редкая подраса, чаще всего обитающая в первобытных лесах и нетронутой глуши и настолько привыкшая к своему существованию, что весь остальной мир им кажется немного сумасшедшим и абсолютно непригодным для существования.

В связи с тем, что у гномов нет мифа о создании мира, не существует никакого фольклора, обьясняющего происхождение каждой подрасы; по их собственному мнению все подрасы существовали всегда и, в сущности, являются одной семьей. То, что между подрасами не существует никаких конфликтов (в отличие от высоких эльфов и дроу или холмовых тангаров и дуэргаров), может быть следствием практически отсутствия контактов между ними - каждая подраса старается держаться себе подобных и связи между, скажем, Скальными Гномами и Свирфнеблями или Лесными и (Гарл упаси!) Тинкерами крайне редки.

ГЛАВА 2: ПОДРАСЫ ГНОМОВ

Скальные Гномы

Длинноносые, всегда готовые посмеяться, вечно довольные и радостные, бодрые и трудолюбивые - вот как выглядят Скальные Гномы, по мнению тех, кто с ними какое-то время общался.

- "Даа имел я однажды опыт общения с этими малышами, если так можно сказать... на самом деле я однажды я работал в своей кузнице с целой их оравой. Они хорошо работают, хоть и недостаточно серьезны для такого ответственного дела - слишком много шуток и смеха, и это рядом с разожженным горном! Ухх! А уж эти иллюзии…! Никогда точно не скажешь настоящий ли это огнь или всего лишь их проделки.
- "Тем не менее, все это не мешало им быстро усваивать все, чему я пытался их научить. Они могут растопить горн также хорошо, как и любой тангар - ладно, также, хорошо как некоторые тангары - и они поистине мастерски владеют молотом и точат лезвия. 'Но у них не хватает терпения, чтобы сделать поистине хороший меч или топор, хотя их техника и превосходна. Они могут посреди работы отмочить какую-то шутку, посмеяться, а потом обнаружить, что чушка с заготовкой уже остыла!!!
- "Да и еще одна вещь - когда дело дошло до рукоятки, вот уж где они действительно показали, что умеют делать! Я никогда еще не видел столь тонкой ювелирной работы - они так ограняют каждую мелочь рукояти и делают такую искусную гравировку и инкрустация, что… если дать тангару выковать и заточить лезвие, а им оставить все остальное - это будет лучшее оружие, что вы сможете увидеть в своей жизни!
- "А уж, что они делают когда работа закончена… это уже совсем другая история - они никогда не не относятся с подобающими приличиями ни к своим учителям, ни к своим старейшинам, Они просто садятся кругом, напиваются и начинают горланить свои песни! Мне приходилось вставать с кровати и просить их отдыхать потише, что бы я смог нормально уснуть (Мне даже приходилось самому идти гасить горн - еще одна вещь, в которой на них нельзя положиться!!!).
- "Хотя, вы знаете, сейчас мне кажется, что я по ним скучаю. Временами мне хочется увидеть их снова. Пара этих гномов, кстати, если бы поучилась еще немного, то сами стали бы превосходными кузнецами или даже учителями! Но это не для них. Нет, в один прекрасный день они просто собрали свои рюкзаки и попрощавшись со мной ушли. Я слышал, что они вернулись в свои гроты, но вряд ли я когда нибудь выберусь туда, чтобы проведать их, хотя… кто знает?"

- Гвинтер Кузнечные Меха, тангар и оружейник, рассказывает о своей работе со Скальными Гномами

Скальные Гномы являются самой распространенной подрасой гномов во всех известных мирах; если кто-то говорит "гном", то существует очень большой шанс, что в виду имеется именно Скальный Гном. Хотя гномов не так много, по сравнению с людьми и остальными игровыми расами, их можно встретить практически в любой части мира, независимо от климата. Единственным условием является наличие некоторого количества естественных скал (даже если эти скалы скрыты в лесу или еще где-либо).

Все гномы испытывают слабость к любым драгоценным камнем, хотя каждая подраса отдает предпочтение какому-то одному камню, который ставит выше всех других, но ни одна другая подраса не достигла таких высот в обработке этого материала, как Скальные Гномы. Символом этой подрасы является алмаз, который выступает символом богатства и благополучия; у некоторых особо обеспеченных кланов даже посуда и кухонная утварь украшена этими великолепными и прочными камнями.

Самой выдающейся частью их тела является огромных размеров нос, который во много раз превосходит тангарские и человеческие, и это учитывая их рост! На самом деле нос является не только предметом гордости всех гномов, но даже в случае неразрешимости некоторых споров гномы начинают меряться носами и правым оказывается естественно тот, у кого он длиннее. У них даже есть соревнование, смысл которого заключается в следующем: попасть своим носом в глаз сопернику, причем сделать это так, что бы его нос даже не дотронулся до твоей бороды.

Типичный Скальный Гном редко бывает выше 3½ футов ростом, но в отличие от тангаров, которые хоть ростом и не намного превосходят гномов, но весят даже больше некоторых людей, Скальные Гномы сложены гораздо более легко. Их маленький размер очень обманчив - большинство из них ничуть не слабее людей или эльфов.

Глаза у гномов преимущественно синего цвета, хотя иногда встречаются зеленый и реже желтый или коричневый цвета. Если у гнома такой необычный цвет глаз, то это считается либо очень хорошим предзнаменованием, сулящим удачу и процветание, либо очень плохим, но окончательная трактовка уже зависит конкретно от цвета и традиций конкретного гномьего поселения.

Их коричневатая кожа может быть множества оттенков - от слегка загорелого до практически черного. Это цвет не является следствием загара или наоборот, времени проведенного в подземелье - он просто такой, какой он есть. К взрослому возрасту борода и волосы гномы становятся практически седыми или бледно серыми, но у молодежи и подростков, что волосы, что борода могут быть любого цвета. Борода начинает расти где-то ближе ко второму столетию и только у мужчин. В отличие от тангаров, они ухаживают и постоянно расчесывают свои бороды - длинной не более шести дюймов. Иногда они стригут свои бороды, стараясь придать им определенную форму или заплетают в косичку или две.

Хотя средняя продолжительность жизни Скального Гнома около 400 лет, нередко можно встретить старца возрастом около 600 лет, а иногда даже встречаются старейшины, что прожили больше семи веков.

Первый полвека гном проводит практически не зная забот - веселится, играет и отдыхает - не видя ни наказаний и не слыша грубых слов со стороны родителей. Говорят, что молодые гномы больше реагируют на похвалу и разговоры, в то время как угрозы и наказания на них практически не оказывают влияния.

После 50 лет его обучают основам самообороны и оружейного дела и предоставляют полную свободу в выборе своего будущего рода деятельности. Как бы то ни было, следующие 50 лет его ни чем не ограничивают и даже наоборот поощряют любую инициативу в выборе будущей профессии - главное, чтобы молодой гном нашел работу по душе и соответствующую его способностям.

Сотый день рождения имеет очень большое значение в жизни гнома - это значит, что он достиг совершеннолетия. Обычно его семья устраивает большой праздник по этому поводу, на котором собираются все гномы, которые только живут поблизости. Так как этот праздник длится где-то в течение месяца, даже те, кто живет в сотнях миль от его проведения никогда не упустят шанс всем собраться вместе! Каждый клан дарит, что-нибудь практичное новому совершеннолетнему гному; подарить лучший подарок считается большой честью. Но подарок должен обязательно нести практическое значение - сапоги, щит, крепкую тунику, кузнечный инструмент или даже оружие. Разные ювелирные украшения, предметы искусства и украшения, так ценимые гномами, не считаются хорошим подарком на день совершеннолетия.

Трудолюбие и прилежность гномов в работе лишний раз подтверждает факт их родства с тангарами. Также как и тангары, для достижения какой-то цели, гномы объединяются, и каждый старается сделать максимум возможного для ее достижения, причем в той области, где он действительно специалист. Например, во время прокладывания тоннеля, самые сильные из них будут пробивать горную породу кирками, в то время как более слабые, но проворные будут собирать мелкие обломки породы и выносить ее из тун-неля, в то время как самые выносливые из гномов будут выносить огромные куски скалы, оставшиеся после тех, кто работает первыми.

Хотя они прокладывают туннели и разрабатывают месторождения не так быстро, как тангары, их более дотошный подход к каждой жиле дает им возможность находить ценности в том месте, которое тангары бы забраковали.

Даже во время работы гномы не перестают шутить, рассказывать друг другу истории и устраивать розыгрыши. Все эти шутки и розыгрыши, тем не менее, никогда не мешают работе и результат оказывается таким, как и ожидалось.

Но ни в чем Скальные Гномы так не искусны как в обработке камня и драгоценностей. Их умение резать, полировать, гравировать и инкрустировать не превзойдено ни одной другой расой. Они также делают хорошие оправы для любых камней, а украшения, сделанные руками гнома, ценятся по всему миру. Но гномам лучше удается работа с мягкими металлами, вроде золота и серебра, нежели с железом и сталью - еще одно их коренное отличие от тангаров.

Это кстати не говорит о том, что из гномов не получаются хорошие кузнецы или оружейники, на самом деле практически в каждом поселении есть гном, который делает и рабочие инструменты и посуду и даже оружие и доспехи, на случай внезапной атаки. Чаще всего гномы покупают сталь у тангаров или людей, по крайней мере чаще, чем добывают ее сами. Но все же лучшие образцы оружия и доспехов, принадлежащие гномам эльфийского или тангарского производства и обычно выменяны на драгоценные камни или ювелирные украшения - то, в чем им действительно нет равных.

Гномы, также хорошие плотники и (что неудивительно при их ловкости и таланте) одни из лучших гравировщиков и, хотя они и не уделяют этому большого внимания, хорошие ткачи и вышивальщики.

В вопросах еды гномы не очень привередливы, хотя поесть любят - на самом деле лучшей пищей для гнома будет большой кусок жареного не приправленного мяса, с гарниром из картошки и грибов, в отличие от невысокликов, которые непросто любят поесть, но еще и отдают предпочтение изысканным и редким блюдам. Опять же в отличие от невысокликов, гномы практически не держат коров или коз и, следовательно, почти не едят сыр и масло и не пьют молока. Хлеб у них пресный и по стандартам более привередливых рас просто невкусный.

В области пивоварения гномы считают себя во всех отношениях не худшими мастерами, чем люди и невысоклики, и много лучшими чем тангары с их медовухой; некоторые из гномов заявляют, что их напитки даже лучше чем эльфийские вина. Беспристрастные судьи отмечают, что хоть вкус пива очень сильно отличается у каждого отдельного гнома, но, в общем, остается на высшем уровне. Гномы на самом деле варят огромное количество сортов пива, начиная от легкого и, заканчивая крепким и выдержанным элем, но главное то, что они мастера оставлять пиво холодным даже в самую страшную жару - они устраивают различные подземные погреба, часто омываемые холодными подземными водами или даже пол-ные льда - за счет чего гномьи таверны и пользуются такой большой популярностью среди любителей пива.

Из Скальных Гномов обычно получаются ужаснейшие фермеры, но все же в поселении обычно есть небольшое злаковое поле - для того, чтобы делать хлеб и пиво. В тоже время они неплохие охотники и мастера собирать различные плоды леса - орехи, фрукты, грибы и ягоды.

В одной вещи Скальные Гномы больше похожи на эльфов, чем на другие расы - в музыке и танцах. В отличие от тангаров, гномы очень музыкальны и даже придумали множество музыкальных инструментов, включая всевозможные флейты, горны, барабаны, лютни и мандолины, а также огромное количество ударных - гонгов, тарелок, и барабанов. Буквально каждый взрослый гном умеет играть на чем-нибудь, а самые талантливые из них пользуются огромной популярностью в мире - пригласить такого музыканта играть на свадьбе или ином празднике очень престижно и недешево. К сожалению (по крайней мере, для не гномов) у них полностью отсутствует слух и голос, но петь они очень любят и сами считают себе мастерами еще и в этом - в итоге если гном начинает петь, то его игры уже неслышно за криками и стонами (правда другим гномам нравится эта кокафония).

Поскольку Скальные Гномы не так любят сырые и холодные Подземелья как тангары или Свирфнебли, идеальным местом для организации поселения, они считают лесистые холмы, в основании которых лежит горная порода или известняк, из которого можно сделать сложную сеть туннелей, лестниц и пещерок. Таким образом поселения гномов чаще всего можно найти ближе к поверхности, там где естественный ландшафт может позволить сделать в холме огромное количество входов и вентиляционных шахт для их многоуровневого жилища. Чаще всего ко входам может пройти только гном или еще кто-то меньше размером, иногда из-за того, что проход слишком узкий и туда не протиснуться, иногда из-за того, что каждый шаг в сторону может грозить гибелью.

Скальные гномы очень общительные существа и чаще всего живут достаточно большими и веселыми поселениями. Такое поселение обычно состоит из дюжины кланов, которые живут как большая дружная семья. Поселения меньшего размера могут состоять из одной семьи, во главе которой будет стоять

старейшина, управляющий делами 3-4 дюжин гномов. В одном поселении обычно живет не больше 400-500 гномов - они жили бы большими поселениями, если бы окружающая местность позволяла добывать необходимое количество пищи.

Какого бы размера ни было поселение в нем всегда вождь, чей авторитет непререкаем. Он отвечает за принятие всех важных для поселения решений, как торговых, так и военных, а также выступает судьей на редких спорах внутри поселения. Его решения никогда не подвергаются сомнению и мгновенно исполняются, таким образом, только что работавшие в рудниках гномы уже через несколько минут могут стать хорошо подготовленной для отражения атаки небольшой армией.

Гномьи поселения часто располагаются в нескольких днях или неделях ходьбы друг от друга, и поэтому они гномы хотя бы раз в десять лет собираются все вместе, для проведения очередного фестиваля, который длится как минимум две недели и изобилует музыкальными представлениями, соревнованиями кто больше выпьет или съест, у кого длинней нос, кто громче храпит и т.д.

Обычно жилище Скальных Гномов небольшое и очень аккуратное. Обычно в одной не слишком большой комнате живут и родители, и все их дети. Когда дети подрастают то мальчики переселяются в одну комнату, а девочки в другую; все эти комнаты соединены сетью туннелей, ведущих в центральную комнату, где готовиться еда, горит камин и вся семья собирается для общения в нерабочее время. Общая комната обычно вентилируется при помощи большой шахты, но в идеале в ней есть и окна - комната без окон считается неудобной у могилоподобной среди большинства Скальных Гномов.

Апартаменты одной семьи обычно соединяются туннелями с апартаментами других - эти семьи образуют клан; таким же образом связь имеют и все кланы поселения. На границе клановых территорий обычно организуют большие пещеры, а в больших городах там стоят трактиры и магазины, там же проводятся импровизированные вечеринки и фестивали.

Гномы часто путешествуют между своими поселениями и иногда заглядывают в города людей или других рас. Они хорошо сходятся с невысокликами и находят их образ жизни очень приятным и правильным. В отличие от невысокликов, гномы далеко не домоседы, а их продолжительность жизни позволяет полностью удовлетворить любопытство относительно окружающего мира и рас его населяющих.

Хотя гномы могут спокойно жить и даже преуспевать в поселениях людей, невысокликов, тангаров или даже эльфов, мало кто из них хочет навсегда покидать своих сородичей. Гораздо более обычно, что гном проводит несколько десятилетий или даже столетие среди других рас, а затем возвращается в свой клан. Примерно четверть гномов проводит некоторую часть своего второго столетия в путешествиях, а затем возвращается в свое родное поселение и начинает заниматься делами клана.

Гномы изредка приглашают в свои поселения представителей других рас, но для людей и эльфов их города кажутся слишком маленькими и не пригодными для их существования, в то время как тангар сможет протиснуться не в каждый гномий туннель. Невысоклики чаще всех посещают гномов, но и среди них есть мало желающих навсегда оставить свою нору и очаг.

Таблица 1: Возможные Параметры Скальных Гномов

Характеристика	**Минимум**	**Максимум**
Сила	6	18
Ловкость	3	18
Телосложение	8	18
Разум	7	19
Мудрость	2	17
Обаяние	3	18

Расовые Изменения Параметров: +1 к Разуму; -1 к Мудрости
Начальные Языки: Гномий, общий, тангарский, невысокличий, кобольдский, гоблинский и норных зверей (язык знаков, хрюканий фырканий и писков позволяющий общаться с кротами, ласками землерой-ками, и тому подобными существами).
Инфразрение: 60' футов
Расовые Способности: У гномов есть много особых способностей которые описаны в *PHB* и приведены здесь для удобства:
Нывыки Определения: Также как и тангары, Скальные Гномы могут определить под землей угол наклона поверхности (1-5 на 1d6), опасные стеные, двери и потолки (1-7 на 1d10), примерную глубину (1-4 на 1d6) и примерное направление (1-3 на 1d6); все эти способности работают только под землей и в радиусе 10 футов.

Бонусы к Спасброскам: за каждые 3½ очка Телосложения Скальные Гном получают бонус +1 к спасброскам против жезлов, посохов, волшебных палочек и заклинаний.
Боевые Бонусы: Скальные Гномы получают бонус +1 к броскам атаки против кобольдов и гоблиноидов - их расовых врагов. Также ону получают бонус +4 к АС при сражении с гигантскими существами (гнолли, тролли, жукомедведи, огры и гиганты).

Свирфнебли (Глубинные Гномы)

Для большинства жителей поверхности эти гномы являются таинственными жителями Подземелья, о которых мало что известно. Те, кто видит их впервые и судит по внешнему виду, обычно приходят к выводу, что Свирфнебли это некий аналог дроу и дуэргаров в гномьем обществе. На самом деле они не более злые, чем их поверхностные родственники, а своей репутации злых существ они в основном обязаны невежеству жителей поверхности. Глубинные Гномы наиболее сдержанные и спокойные из всех гномьих подрас, выживающие во враждебном Подземелье исключительно благодаря своей хитрости.
- "Свирфнебли? Я ненавижу их - они пригодны только для того чтобы умереть на клинке Темного Эльфа! Они с завидным упорством распространяются по всему Подземелью, несмотря на то, что мы убиваем каждого из них, до кого только можем дотянуться! Они абсолютно не боятся наших магов, даже если те убивают две дюжины этих пресмыкающихся за раз. Даже жрицы Ллот не вселяют в них ужаса достаточного, чтобы прекратить их вторжение в наши земли!
- "Вы спросите зачем они появляются в наших владениях? Ответ будет прост - драгоценные камни. Их жажда выкопать еще одну безделушку иногда доходит до полного абсурда. Они прокладывают свои туннели по всему Подземелью - вот что делает их угрозой мне и моему народу.
- "Я расскажу вам историю о Дессельдеракате -огромной сети пещер не так далеко от моего собственного города. Просто одно ее существование представляло угрозу для нас, и мы - больше сотни лет назад - послали армию, чтобы уничтожить ее. Я сам командовал нашими воинами.
- "Силы Дроу нанесли по ним удар со всех сторон. Отряд под моим непосредственным командованием проник в сердце Дессельдераката, еще тогда когда эти карлики не знали о нашей атаке. Наши маги послали на этот город облако ядовитого газа, который проник в самые глубокие места этого города и выкурить от туда этих мелких вредителей.
- "Через несколько часов все было закончено - ни один Глубинный Гном не выжил в стенах Дессельдераката! Мы вернулись с триумфом и меня лично наградила матрона-мать самого великого из домов нашего города! Но прошло всего лишь десять лет и до нас дошли слухи, что эти мелкие твари вновь собираются на руинах Дессельдераката. Мы отправили туда карательный отряд, но они подверглись подлым нападениям, а держать там целую армию встало бы слишком дорого для нас, да и бессмысленно держать армию посреди руин. И хотя там было несколько жил с драгоценными камнями, даже их разработка бы не окупила расходов на содержание там армии долгое время. Семьдесят лет назад мы покинули Дессельдеракату, а теперь я слышал это место вновь кишит Свирфнеблями! Я думаю, что мы будем вновь вынуждены отправить туда наши силы, но я знаю, что эти недоростки уже не позволят нам так просто повторить прошлый успех. Мы должны разработать новую тактику, возможно, она даже будет стоить жизни большему количеству Дроу. И зачем? Просто для того, чтобы обеспечить наше спокойствие и доказать свое право на мирное существование.
- "Теперь вы понимаете, почему Свирфнебли заслуживают только ненависти, презрения и смерти?"

- Фассит Яссариал, Мастер Клинка Дома Твилленимор, третьего дома Куачима.

Эти маленькие обитатели Подземелья именно такие верткие и живучие, как и говорят о них их смертельные враги - дроу. В отличие от Скальных Гномов у них нет соседей, с которыми бы можно было объединиться, поэтому им приходится рассчитывать только на свои силы в борьбе со множественными врагами. Только те немногие кто смог завоевать их доверие и дружбу могли убедиться, что они столь же общительны и веселы, как и их скальные собратья.

Почему же они живут в столь откровенно враждебном окружении? Ответ прост: жажда драгоценных камней, которые они любят больше чем любая другая подраса гномов, ведет их вглубь земли

Самым завораживающим и желанным камнем для Свирфнебля является рубин - символ всей расы. Они смотрят на этот камень с трепетом, доходящим практически до поклонения - рубином никогда не будут украшать ни оружие, ни одежду, ни доспехи - он используется только в священных обрядах или при создании статуй или артефактов, посвященных их Богам. Только король может носить рубиновые украшения - у него должна быть корона сделанная из цельного рубина, а также скипетр и трон им украшенные.

Типичный Свирфнебля ростом не больше 3 - 3½ футов. Они очень жилистые и мускулистые, лишь немного тоньше чем их наземные собратья, но ничуть не уступают им в силе.

Как и у всех остальных подрас гномов, у Свирфнеблей очень большой нос, хотя в остальном их лица более худые и овальные. У многих мужчин растительность на теле отсутствует полностью, а у женщин есть лишь очень редкие волосы, длиной доходящие максимум до плечей. Кожа Глубинного Гнома, обычно коричневая или серая, своим цветом напоминает скалу. Цвет глаз в большинстве случаев серый, но иногда может быть практически черным.

Свирфнебли живут не так долго, как их наземные собратья - всего лишь около 250 лет, но определенная часть встречает свою смерть в лице дроу или крюкоужаса гораздо раньше. Им приходится взрослеть гораздо быстрее, чем другим гномам - детство длится всего лишь лет до 25, а затем в течение двух десятилетий Свирфнебли проводят в обучении и тренировках. Совершеннолетия Свирфнебля достигает где-то к 45-50 годам, но эта дата не отмечается так, как это принято у Скальных Гномов. Даже больше, Глубинные Гномы практически не ведут календаря, а следовательно и не могут знать у кого когда день рождения.

Само распространенное среди Свирфнеблей занятие - это, конечно же, Горное Дело; примерно 75% взрослых мужчин посвящают себя именно ему. Они очень искусны в нем, а по скорости и качеству прокладывания туннелей превосходят даже тангаров. Хотя Горное Дело у них подразделяется на несколько специальностей: шахтеры (непосредственно прокладывают шахту), скауты (разыскивают перспективные жилы для разработки) и транспортники (подвозят необходимые материалы, расчищают завалы и освобождают шахты), каждый Глубинный Гном одинаково профисионален во всех этих аспектах. Целью всех ведомых ими разработок являются, естественно, драгоценные камни, хотя жилами золота и серебра или даже железной руды (из которой они делают очень хорошую сталь) и каменного угля никто не пренебрегает.

Еще около 10% Свирфнеблей работают шлифовальщиками, резчикам, плавильщиками и кузнецами - обрабатывают то, что добыли шахтеры. Хотя в искусстве огранки драгоценных камней Свирфнебли уступают Скальным Гномам, в остальном они, по крайней мере, равны своим наземным собратьям, а в некоторых вещах даже их превосходят. Свирфнебля, в отличие от Скального Гнома, может стать превосходным оружейником или доспешником - оружия, доспехи и инструменты, им выкованные, могут быть сравнимы с лучшими произведениями тангарских или эльфийских мастеров, а иногда даже и дроу.

Наверное, из-за того, что в Подземелье гораздо тяжелее что-то найти, чем на поверхности, Свирфнебли живут гораздо более крупными сообществами, чем их наземные собратья - обычный город Глубинных Гномов находится в огромной пещере, испещренной различными туннелями и насчитывает больше тысячи жителей. Правда, их города находятся очень далеко друг от друга и некоторые Глубинные Гномы так и умирают, не увидев своих сородичей из другого города.

Как бы то ни было фестивали и праздники проводятся также часто, как и на поверхности, за исключением того, что Свирфнебли не путешествуют по Подземелью, с целью посетить праздник в ближайшем гномьем городе. Наоборот, у каждого города есть свои традиции и праздники, которые они регулярно отмечают, а гости на них обычно не приветствуются (учитывая то, какие в подземелье могут быть гости). Эти праздники никак не связаны с какими бы то ни было космическими событиями, вроде солнечных и лунных затмений - они проводятся тогда, когда объявляют жрецы (праздники проходят скорее по психологическим или политическим причинам, нежели имеют какую-либо историческую подоплеку).

Поскольку Свирфнебли не ведут календаря, а смена времен года не имеет никакого значения в вечно холодном Подземелье, то жрецы назначают праздник, полный громких песен, вкусной еды, и крепкого пива (которое с трудом можно назвать хорошим), как только замечают, что работники начинают уставать, а значит и меньше добывать или настроения среди воинов начинают накаляться.

Обычно подобные фестивали устраиваются в честь каких-либо знаменательных событий прошлого, но опять же все это достаточно условно, за отсутствием календаря. Если очередная партия первопроходцев отправляется в экспедицию на поиски новых залежей драгоценных камней, что случается у Свирфнеблей очень часто, то жрецы и иллюзионисты могут устроить небольшое празднество по этому поводу, рассказывая на них истории о славных деяниях прошлых экспедиций и даже показывая оружие или предметы искусства инкрустированные их находками. Таким же образом, если обдумывается стратегия неизбежной войны или необходимо провести рейд против мародерствующих существ, коих великое множество в Подземелье, то воинов тоже направляют в путь под громкие песни и рассказы о славных военных кампаниях прошлого. Интересно заметить, что далеко не все эти истории о победах Свирфнеблей - они считают, что нельзя не только расслабляться, но и если воины услышат историю об уничтожении целого города силами дроу или о героической, но безуспешной попытке Глубинных Гномов прорвать окружение куо-тоа будут очень поучительными, оградят нынешних воинов от роковых ошибок и поднимут их боевой дух, не хуже любых эпических сказаний.

Еще одним уникальным аспектом их общества является то, что почти всю работу выполняют мужчины - шахтерное дело, работа в мастерских и кузнях, экспедиции, оборона города и организация рейдов -

все это дело мужчин, женщины же в основном заняты выращиванием и приготовлением пищи (ни один город Глубинных Гномов не обходится без больших грибных ферм) и уходом за детьми и подростками. На самом деле женщины настолько редко покидают города, что даже дроу не видели их на нейтральной территории Подземелья. И мужчины и женщины носят одежду, по цвету практически сливающуюся с цветом окружающих их скал, что вкупе с их способностью становиться абсолютно неподвижными делает их практически незаметными даже для глаз дроу.

Кроме различных грибов, которые составляют основной рацион Свирфнеблей, они иногда еще держат ротов или других подземных млекопитающих. Они также любят рыбу и почти в каждом городе есть несколько водоемов, где они разводят и ловят слепую форель. Как раз за все вышеперечисленное, а еще за сбор соли - одного из самых дорогих продуктов во всем Подземелье - отвечают женщины. Надо заметить, что у них это получается очень хорошо, так как еда Глубинного Гнома обычно настолько солена, что любому обитателю поверхности покажется невкусной.

Любимым напитком Свирфнеблей является некое подобие пива, изготовленного из грибов и рыбы и приправленного диким количеством соли. Это пиво очень токсично, а по вкусу напоминает сильно соленый рыбий жир. Немногие из отважившихся попробовать это "чудо гномьего пивоварения", захотели сделать это во второй раз (после того как очнулись).

Свирфнебли также разливают странный напиток под названием "Гогонду", о котором известно только то, что он темно красного цвета, хранится в красиво инкрустированных бутылках и крепок до невозможности. Они называют его лучшим в мире вином и говорят, что он дарует необыкновенные виАдения тому, кто его выпьет, но некоторые из людей, его попробовавших, либо впадали в летаргический сон на десятилетия, либо с гримасой ужаса на лице умирала. Глубинные Гномы ценят Гогонду почти как рубины и дают попробовать его только самым лучшим своим друзьям, что делает его практически неизвестным на поверхности.

Свирфнебли выживают в областях населенных самыми разнообразными злыми существами. Самые страшные и опасные из них это куо-тоа и Темные Эльфы, которые постоянно пытаются изгнать гномов с территорий, которые они считают исконно своими. Иллитиды (пожиратели разума) также нападают на одиноких Глубинных Гномов, считая их чем-то вроде деликатеса. Свирфнебли редко встречаются со своими наземными собратьями, но если встреча все-таки происходит, то она получается вполне дружественной.

Города Свирфнеблей - это очень большие и запутанные сооружения - множество пещер, туннелей и построек соединены между собой хитросплетениями узких коридоров и крутых лестниц. Обычно центральная часть города представляет собой большую пещеру, испещренную узкими проходами между высокими каменными домами; если на дне пещеры есть гигантские сталагмиты, то для особо важных персон внутри них вытесываются личные покои.

Из-за ограниченности в месте, дома Глубинных Гномов еще меньше, чем у их Скальных собратьев. Родители и дети обычно живут в одной небольшой комнате. Семьи обычно небольшие - редко больше шести гномов. У них не такое выраженное деление на кланы, как у Скальных Гномов, таким образом их город является практически одной семьей, управляемой верховным кланом.

Каждый город Глубинных Гномов управляется королем и королевой одновременно - они абсолютно независимы, но одинаково влиятельны. Юрисдикцией короля является Горное Дело и защита города, а королевы обеспеченность города едой и налаживание повседневной жизни его обитателей. Оба поста определяются на всеобщих выборах; если монарх умирает, то проводятся новые.

Свирфнебли поклоняются тому же пантеону, что и Скальные Гномы. Урдлен играет в их мифологии очень большую роль - страшные истории о том, как неосторожные и глупые Глубинные Гномы попадали под его влияние являются неотъемлимым моментом воспитания любого гномика.

Таблица 2: Возможные Параметры Глубинных Гномов

Характеристика	**Минимум**	**Максимум**
Сила	6	18
Ловкость	6	19
Телосложение	6	18
Разум	3	17
Мудрость	4	19
Обаяние	1	16

Расовые Изменения Параметров: +1 к Мудрости; +1 к Ловкости; -1 к Разуму; -2 к Обаянию
Начальные Языки: Свирфнеблей, гномий общий, подземный общий, дроу, куо-тоа, земляных элементалов (очень хитрый "язык" абсолютно без слов, состоящий исключительно из вибраций).

Инфразрение: 120 футов
Расовые Способности: Свирфнебли могут определить наклон поверхности (1-5 на 1d6), глубину (1-4 на 1d6) и направление (1-3 на 1d6) под землей, а также ненадежные стены, двери и потолки (1-7 на 1d10).
Сопротивляемость Магии: Глубинные Гномы имеют базовую сопротивляемость магии 20%, вырастающую на 5% за каждый уровень, выше третьего.
Бонусы к Спасброскам: Свирфнебля получает бонус +3 ко всем спасброскам, за исключением яда (+2).
Врожденные Магические Способности: Все Глубинные Гномы излючают ауру *неопределения*. Вдобавок к этому они имеют врожденную способность читать *слепоту (blindness), размытие (blur)* и *изменение себя (change self)* раз в день.
Замирание на Месте: Свирфнебля может очень долгое время оставаться абсолютно неподвижным, что дает ему 60% шанс остаться незамеченным даже самым внимательнм наблюдателем с инфразрением.
Бонусы Неожиданности: Глубинного Гнома можно ошеломить только выкинув 1 на 1d10; если при броске на неожиданность сам он выкинул 1-9 на d10, то жертва успешно ошеломляется .
Защитные Бонусы: У обычного воина Свирфнебля врожденный AC 2. С получением каждого следующего уровня после третьего, AC улучшается еще на один, до абсолютного максимума -6 (за счет уверток).
Боевые Бонусы: Свирфнебли вооружены особыми оглушающими дротиками, которые они могут кидать на расстояние до 40', получая при этом бонус +2 к своему броску атаки. При попадани наконечник дротика раскалывается, выпуская небольшое облачко газа; вызывающее эффект сходный с заклинанием *оглушение (stun)* на один раунд и *замедляющий (slow)* противника на четыре раунда, если не прокинут спасбросок против яда. Элитные воины (третий уровень и выше) иногда носят дротики с кислотой (2d4 повреждений) и вырывающимся из разбитого наконечника мощным сонным газом, за место оглушающего.

Тинкеры (Минои)

Эти уникальные существа, родом с Кринна (сеттинг *Dragonlance™*), самые технологически развитые, если не сказать "переразвитые" среди всех известных миров и рас. К сожалению их изобретательский порыв редко подкрепляется талантом, и в итоге изобретение зачастую становятся опасными, иногда даже смертельно опасными, для окружающих или создателя, во всяком случае, работают они редко. Но несмотря на все это, Тинкеры не только успешно развиваются, но и их количество неуклонно растет.
- "По-моему они не настоящие гномы - я вообще не знаю какому гному могут в голову приходить подобные мысли! 'Они могут выглядеть как мы, они могут разговаривать как мы, но это, пожалуй, все наши сходства. Среди них нет ни иллюзионистов, ни каких-либо других полезных специалистов, по крайней мере, я никого такого не видел. Честно сказать, они, по-моему, представляют угрозу для окружающих!
- "Насчет того, что они попали в космос - это, наверное, была самая большая удача в их жизни. Один из них изобрел действительно работающую вещь - корабль, и отправил их в космос. Единственна причина, по которой они до сих пор в космосе, это, по-моему, то, что они не знают, как вернуться обратно.
- "Если вы когда-нибудь увидите их корабль, вы поймете о чем я говорю - на нем установлены катапульты, стреляющие воздухом, моторы и пропеллеры, которые, по-моему, только мешают им управлять кораблем, а если вы приблизитесь к ним то из какого-нибудь сопла, точно вырвется облако пара и сделает из вас барбекю раньше, чем вы успеете сказать 'Мама'!"

- Каппельхайм Довольная Морда, известный Скальный Гном, исследователь и Спелльджаммер

Тинкеры - очень отважные и любопытные гномы, и Довольная Морда, несомненно, преувеличивал, когда говорил, что достижения Тинкеров в Спелльджамминге случайны. Тем не менее, он выразил общее мнение тех немногих гномов, кто встречался с Тинкерами. Тинкерам, правда, на подобное мнение, мягко говоря, наплевать - они обычно заняты внесением заключительных штрихов в свое новейшее изобретение (На самом деле, много Тинкеров проводят большую часть своей жизни, внося эти 'последние штрихи')!

По крайней мере, в одном они точно напоминают всех остальных гномов - они ценят всевозможные камни и приписывают им различные сверхъестественные свойства. Но, если все остальные расы ищут драгоценные камни, то Тинкеры верхом великолепия считают каменный уголь. Они думают, что уголь (или Отец Пара, как они его еще называют) - это самая ценная вещь в мире, и те места, где обнаруживаются его залежи, быстро становятся их поселениями.

Ростом и фигурой Тинкеры настолько похожи на Скальных Гномов, что если сравнивать их только по внешнему виду, то можно и перепутать. Возможно потому что их популяция гораздо меньше, у Тинкеров нет такого богатого разнообразия цвета волос, кожи и глаз - у большинства Тинкеров кожа коричневатая, с легким оттенком красного или земляного, а волосы седые или бледно серые; глаза синие, очень редко фиолетовые. Нос у Тинкеров ничуть не меньше, чем у всех остальных гномов, а иногда даже и больше.

В одежде они претендуют на представительность, но на самом деле к ней прикреплено такое дикое количество различных инструментов и запчастей, что саму одежду уже практически не видно. Правда, считается, что чем одежда экзотичнее и необычнее, тем лучше.

Тинкеры, которые умирают естественной смертью, проживают около 200-300 лет, правда, это очень такое случается достаточно редко - если Тинкера не убивает его собственное изобретение, его может запросто убить изобретение соседа.

Уже с раннего детства, Тинкеры вовсю экспериментируют и изобретают, стараясь заставить механизм сделать то, что можно легко сделать руками. Они достигают совершеннолетия где-то к пятидесяти годам (к этому времени 10-15% гномов уже постигает характерная для их подрасы судьба). Таким образом, Тинкер становится опасен себе и окружающим уже с раннего детства.

По достижению совершеннолетия, Тинкер должен выбрать в какую гильдию он хочет вступить. Возможные гильдии сильно зависят от расположения поселения, но в Горе Nevermind, что на Кринне, являющейся центром всей Тинкерской Цивилизации ☺ и самым большим поселением этих существ вообще, существует более 150 гильдий. Любой Тинкер здесь может найти гильдию себе по душе, каких здесь только нет, начиная от потенциально полезных и заканчивая абсолютно нереальными: Вооружения, Парадобывания, Гидравлики, Математики, Сельского Хозяйства, Теплодобывания, Укрощения Животных, Пивоварения, Плотничества, Астрономии, Керамики (Камнетесания), Утилизации Воздуха, Истории, Углекопания, Камнедробления, Разработки Автоматизированных Систем, Музыки и т.д.

Эти гильдии, не то же самое, что гильдии у людей или тангаров, где учителя передают свои знания и умения ученикам - у Тинкерских гильдий совсем другая философия. Здесь каждый занимается и изобретает, то, что он хочет или улучшает то, что уже создано другими членами гильдии. Например, Тинкер вступивший в Музыкальную гильдию, может провести полжизни улучшая уже созданный инструмент, просто добавляя к нему все новые и новые части (эту гильдию, кстати, лучше не просить проводить выступления или концерты - многих слушателей бывало просто ошпаривало струями пара из сломавшегося инструмента или они не выдерживали ультразвука издаваемого "новейшим изобретением в области музыки).

Примером того, что ни один Тинкер не знает, когда следует остановиться является печально известный Гигантский Космический Хомяк - неудовлетворенные своим замечательным достижением, гильдия Разводчиков Новых Видов Животных стала немедленно совершенствовать существо, выводя новые подвиды результатом стали такие чудовища, как Саблезубый Гигантский Космический Хомяк, Плотоядный Летающий Гигантский Космический Хомяк, Огнедышащий Фазовый Гигантский Космический Хомяк - Доппельгангер и Миниатюрный Гигантский Космический Хомяк.

Как только Тинкер вступает в гильдию, он должен выбрать себе Цель жизни. Выбор этой Цели может занять несколько десятков лет, но когда Цель жизни выбрана, она становится смыслом всего существования Тинкера. Цель жизни - это попытка идеально понять и разобраться в каком-либо одном устройстве (от спелльджаммерного шлема до обыкновенного болта). Они крайне редко достигают этой - по самым оптимистичным подсчетам, меньше 1% Тинкеров действительно досконально разбирались в предмете, которому посвящали большую часть своей жизни.

Несмотря на все перипетии своего существования Тинкеры очень веселые и общительные существа. Их речь абсолютно уникальна - два Тинкера могут обмениваться информацией или обсуждать какую-то проблему при помощи предложений состоящих из тысяч слов, говоря абсолютно одновременно и крайне быстро, причем отлично понимая друг друга. Те из Тинкеров, кто общался с представителями других рас, научились замедлять и укорачивать свою речь, но временами у них все-таки пробиваются их привычки и человек, с ним разговаривающий перестает вообще что-либо понимать. Сами Тинкеры очень удивлены и раздосадованы тем, что другие расы не могут общаться "как все нормальные гномы".

Несмотря на то, что первое посещение любого поселения Тинкеров производит впечатление полной анархии, у них очень организованная социальная структура. У них очень необычная для гномов культура и традиции - большинство Тинкеров ассоциирует себя не со своим кланом, а со своей гильдией и даже так и представляется другим. Все поселение управляется советом, составленным из глав гильдий и правителей кланов. Результатом является непробиваемая бюрократия, которая, тем не менее, постоянно что-то обсуждает, решает, дискутирует и уже почти приходит к общему решению, но в последний момент находится ранее невидимый камень преткновения и все начинается сначала. Сами дебаты проходят в дружеской и вежливой обстановке, полностью документируются и на них рассматриваются все аспекты запрошенного вопроса; все гномы называются полным и официальным именем, оглашение которого может занять около дня (или 2-3 дня, если у гнома длинная родословная и сам он прожил жизнь полную событий и изобретений и это, учитывая то, что гномы говорят очень-очень быстро!; поскольку это слишком неудобно для повседневного общения используется укороченный вариант - около минуты беспрерывной тарабарщины). В ожидании какого-либо решения могут пройти годы или даже десятилетия, так что большинство гномов обычно направляют свой запрос в Совет и начинают заниматься тем, чем хотели.

Поскольку Тинкеры слишком увлечены Целью жизни, они принимают очень мало участия в семейной жизни и воспитании детей, которые в основном учатся на примере старших и своем собственном неуемном собственном любопытстве. И мужчины и женщины относятся к своей Цели жизни с одинаковым рвением и ответственностью, поэтому в их обществе не существует никакой дискриминации - главой клана, гильдии или Совета может стать как мужчина, так и женщина.

Их поселения расположены под землей, но всегда не очень глубоко и к ним ведет великое множество вентиляционных шахт, абсолютно необходимых в условиях того, что они постоянно жгут уголь для получения пара, а, следовательно, сжигают и кислород, которого в Подземелье и так немного.

Всех пещеры, внутри их поселения соединены между собой всевозможными видами транспорта; лифтами, вагонетками, глайдерами, гномометалками (катапульты), приводимыми в действие абсолютно всеми известными источниками энергии: паром, газом, ветром, водой силой гравитации и различными механическими конструкциями, перемещающимися по рельсам, канатам или просто по воздуху. Необходимо заметить, что при каждом использовании каждого такого приспособления есть 5% шанс получить довольно болезненную травму (обычно 1d12 повреждений).

В качестве места для отдыха, Тинкеры предпочитают небольшую нишу в скале, с плотно закрывающейся дверью - чтобы не беспокоили. Они любят отдыхать в абсолютной темноте, а звуки, постоянно раздающиеся в их поселении (взрывы, свисты, шипения, крики и т.д.), абсолютно не мешают им уснуть.

Гораздо большее значение для Тинкера имеет его мастерская. По возможности это будет отдельная комната (правда, нужно быть достаточно известным гномом, чтобы получить отдельную комнату в столь населенном месте или получить ее в наследство от родителей, что очень реально, учитывая высокую смертность среди Тинкеров). Это место должно быть хорошо освещено - свечами, масляными лампами или солнечным светом, при помощи "гениального изобретения" Тинкеров - сети зеркал, которые стоят внутри длиной трубы, ведущей прямо на поверхность. За исключением того, что при помощи этого изобретения можно освещать комнаты, эта конструкция считается ужасно неудачным изобретением, так как там полностью отсутствуют движущиеся детали.

Тинкеры не поклоняются Богам из обычного для гномов Пантеона, заместо они почитая Реорокса, покровителя всех кузнецов, изобретателей и мастеровых, что является основным доказательством, с точки зрения Скальных Гномов, того, что Тинкеры это не настоящие гномы - "они даже никогда не слышали о Гарле Сияющем Золоте".

Таблица 3: Возможные Параметры Тинкеров

Характеристика	**Минимум**	**Максимум**
Сила	6	18
Ловкость	8	18
Телосложение	8	18
Разум	8	18
Мудрость	2	12
Обаяние	3	18

Расовые Изменения Параметров: +2 к Ловкости; -1 к Силе; -1 к Мудрости
Начальные Языки: Тинкерский, гномий ощий, общий
Инфразрение: 60 футов
Расовые Способности: У Тинеров есть много общих способностей со Скальными Гномами, на основании чего некоторые мудрецы считают, что Тинкеры это не подраса гномов в целом, а скорее подраса Скальных Гномов. Как бы то ни было у них есть следующие способности:
Нывыки Определения: Тинкеры могут определить наклон поверхности (1-5 на 1d6), глубину (1-4 на 1d6) и направление (1-3 на 1d6) под землей, а также ненадежные стены, двери и потолки (1-7 на 1d10).
Бонусы к Спасброскам: За каждые 3½ очка Телосложения Тинкеры получают бонус +1 к спасброскам против жезлов, посохов, волшебных палочек и заклинаний.
Боевые Бонусы: При битве с существами гигантского размера Тинкеры получают бонус +4 к АС.

Лесные Гномы

Эта подраса еще более малочисленна, чем другие, но ее члены занимают важную нишу в своем природном окружении. Лесные Гномы очень стеснительны и в основном живут затворнической жизнью, зачастую просто появление людских поселений неподалеку от их части леса, может заставить гномов искать

новый, неиспорченный дом. Тем не менее, абсолютно точно известно, что они зачастую помогают заблудившимся приключенцам, какой бы расы те ни были, и очень дружны с эльфами.
- "В течение очень долгого времени - наверное нескольких столетий - мы даже не знали, что они тут живут. Зачарованный Лес, конечно, очень большой и весь полон оврагов, а также незаметных больших гротов... но мы, эльфы, всегда гордились тем, что знаем каждый его дюйм, как свои пять пальцев.
- "Затем пришли годы Нашествия Троллей, и мы уже было подумали, что лес будет потерян для нас. Все наши племена собрались вместе, и мы бились за каждый ярд нашего дома - ни одна травинка, ни одно дерево, ни один цветок не достались ордам этих тварей без боя - но казалось, что наше поражение неизбежно. Троллей было слишком много, а эльфов слишком мало.
- "Но тогда, когда ситуация стала уже совсем безнадежной, они вышли из своих оврагов, гротов и самых потайных чащ, и тоже встали на защиту леса. Они были совсем маленькие и хрупкие - это мы сначала так думали. Но, что абсолютно точно - они были такие стеснительные, что с ними было неудобно даже разговаривать - все время чувствуешь себя виноватым!
- "Они сражались и умирали в больших количествах - они сражались за свой Дом - их храбрость была вне сомнения, а их способности и неожиданные боевые навыки более чем удивительны, но в тоже время смертельны для троллей. В конце концов, когда умерло много и эльфов и гномов и сгорело много деревень, мы остановили троллей, а затем и отбросили их за пределы леса.
- "Но лес остался в руинах - многие мили выжженных и сломанных деревьев, вытоптанных полян и отравленных кровью троллей озер. И эти стеснительные гномы - эти малюсенькие существа, что уже однажды помогли нам восстановить баланс в войне, снова стали помогать, в этот раз уже восстанавливать наш дом. Это заняло долгие годы и было нелегко, но за это время мы успели по настоящему подружиться.
- "Мои люди были просто ошеломлены, когда узнали, что Лесные Гномы живут в этом лесу дольше нас - а мы никогда раньше их не видели! К сожалению, только война смогла заставить их показаться эльфам.
- "Но теперь, когда война уже давно позади, деревья стали расти снова и вода очистилась, а наши два народа могут жить в спокойствии и мире, мы знаем, что если опять настанут трудные времена, они всегда придут к нам на помощь, мы же, в свою очередь, будем всегда рады оказать им любое содействие, и они всегда будут нашими желанными гостями."

- Касселит Даллетиан, лесной эльф, Главнокомандующий эльфов во время Нашествия Троллей.

Лесные гномы предпочитают такую жизнь, чтобы никто не знал, кто они такие и где живут. Они селятся обычно в оврагах гротах или полянах как можно глубже в лесу, и, в отличие от других подрас, предпочитают жить в домах которые, по меньшей мере, частично находятся над землей. Они очень любят природу и гораздо естественнее своих собратьев; те немногие, кто встречался с ними (и пробивался сквозь стену врожденной стеснительности) рассказывали, что они очень стойкие и преданные союзники и прекрасные спутники.

Безусловно у Лесных Гномов, как, впрочем, и у всех остальных, есть любимый драгоценный камень - изумруд, который видимо как ничто другое отражает красоту их вечнозеленых домов. Они прекрасно ограняют камни, но еще лучше они наносят на них гравировки цветов, листьев, птиц или бабочек - всего того, что является неотъемлемой частью их повседневной жизни.

Они очень невысокие, даже для гномов - всего лишь 2-2½ фута, а самые высокие не дорастают даже до 3 футов. У них такая же кряжистая фигура, как у Скальных Гномов или Тинкеров и, характерный для всей расы, длиный нос. Они единственные из всех подрас, кто носит длинные бороды и распущенные волосы - у старого гнома борода совсем чуть-чуть не достает до земли а волосы спокойно спадают до талии. Они очень гордятся своими бородами и завязывают их в одну или две косы.

Кожа Лесного Гнома имеет слегка зеленоватый оттенок, похожий на кору молодого дерева, хотя встречаются и полностью коричневый и даже слегка румяный. Глаза у них коричневые или голубые, реже встречаются зеленые, которые считаются очень красивыми и свидетельствуют о том, что этот гном проживет долгую и счастливую жизнь. Волосы коричневые или черные, а седеют ттлько к преклонному возрасту.

Лесные Гномы живут очень долго - в среднем около 500 лет. Детство и юношество у Лесных Гномов практически сливается в один период жизни, это происходит по причине того, что они практически не проходят обучения у мастеров и не связывают свою будущую жизнь с каким-либо ремеслом. Совершеннолетним Лесной Гном считается по достижении ста лет, что всегда является поводом для большого праздника.

Очень стеснительные и робкие при общении с другими разумными расами - они ничуть не смущаются в своем лесу и действуют быстро и организованно. Лесные Гномы прекрасно общаются с лесными животными (на языке, схожем с языком на котором Скальные Гномы говорят с норными животными), правда, это общение может нести в себе только общие фразы, вроде: "опасность", "еда", "радость", животное

может даже указать направление откуда исходит опасность, но сказать сколько идет народу, чем вооружены и т.д. конечно не может.

Лесные Гномы всегда ухаживают и защищают любую растительную жизнь в их лесу. Питаются они в основном орехами, фруктами и корнями, мясо же употребляют крайне редко и всегда с должными почестями духу того животного, которое убил их охотник. Они терпеть не могут всякого рода капканы, западни, ямы с кольями и тому подобные вещи, когда гном находит такую вещь, установленную человеком или кем-то другим, он старается сделать так, что в ловушку попадется сам же охотник и получит такие же повреждения, какие получило бы животное.

Всю пищу, за исключением мяса, они едят необработанной и только после того как поблагодарят тот кустик, с которого был сорван орех или ягода. Надо ли говорить, что именно поэтому обед или ужин у Лесных Гномов это очень долгий процесс.

Эти малыши непревзойденные граверы по дереву, своим мастерством превосходящие любого другого гнома или кого бы то ни было вообще.Из них также получаются хорошие плотники, способные сделать постройку внешним видом абсолютно похожую на натуральное дерево или даже группу деревьев. Например их собственный дом может быть абсолютно таким же как несколько растущих рядом деревьев и никто, даже лесной эльф, не догадается, что эти деревья искуственного происхождения.

Жрецы имеют в их культуре влияние куда большее, чем в культурах других подрас. Баерван Дикий Странник является для них главным божеством, дарующим силы и дающим различные поручения и задания, большинство из которых связано с защитой и сохранением лесов.

Самыми заклятыми врагами Лесных гномов являются огры, троглодиты и лизарды. Если гном встречает этих существ, то первым его желанием становиться убить как можно большее их количество. Несмотря на свою стеснительность, Лесные Гномы быстро сдруживаются с эльфами и невысокликами, а к людям и тангарам всегда относятся с некоторой опаской, потому что большинство из них, по их мнению, рассматривает лес исключительно с точки зрения хорошего костра. Иногда, кто-нибудь их этих маленьких существ, отправляется в путешествие, чтобы посмотреть Большой Мир, но обычно через несколько лет возвращается, потому что им неуютно в тех местах, где нет леса.

Лесные Гномы предпочитают жить, куда меньшими сообществами, чем любые другие, наверное, потому, что их количество куда как меньше. В их деревне редко живет больше ста гномов, а дома в ней могут быть расположены больше чем в ста футах друг от друга. Такая деревня всегда располагается в самой чаще леса, и даже самый опытный следопыт может пройти по их "главной улице", не заметив ничего кроме непроходимого леса. Отчасти это происходит по тому, что в их деревнях нет никаких тропок, сами гномы в лесу совсем не оставляют следов, а их дома всегда надежно укрыты от чужих глаз.

Типичный дом Лесного Гнома находится над поверхностью земли, внутри какого-либо дерева. Они предпочитают строить многоуровневые дома (с цилиндрическими комнатами, не больше 4 футов высотой, соединенными веревочными или винтовыми лестницами), так как даже для таких маленьких существ, как Лесные Гномы, внутри ствола дерева места немного. В каждой комнате будет несколько окон, открывающихся наружу, но замаскированных веточками и листьями.

Большие подземные пещеры используются в основном для общих собраний всей деревни, которые случаются много раз в год, по поводу очередного праздника. Такие пещеры соединены туннелями и обычно довольно большие и красиво отделанные резным деревом и листьями.

Внутри своей деревни все гномы живут как одна большая семья, во главе которой стоит обычно древний и всеми уважаемый гном. Но какие-либо ответственные решения (миграция в другую область или защита леса от вторжения) гномы все равно принимают все вместе, стараясь договориться так, чтобы ни осталось ни одного несогласного с общим решением.

Те из людей, кто видит их мельком зачастую принимает их за брауни, но на самом деле у этих рас нет ничего общего. Брауни предпочитают небольшие поселения невысокликов или людей, в то время как Лесные Гномы живут только в лесах. Несмотря на свой размер, брауни, кстати, имеют определенное родство с эльфами. К тому же брауни владеют достаточно сильной магией и нередко ее используют, в то время как Лесные Гномы магии не доверяют и используют гораздо реже, чем любая другая подраса гномов. И хотя между брауни и Лесными гномами очень дружественные отношения их пути пересекаются очень редко.

Таблица 4: Возможные Параметры Лесных Гномов

Характеристика	**Минимум**	**Максимум**
Сила	3	17
Ловкость	8	19
Телосложение	8	18
Разум	3	17

Мудрость	6	18
Обаяние	3	18

Расовые Изменения Параметров: +1 к Ловкости; +1 к Мудрости; -1 к Силе; -1 к Разуму
Начальные Языки: Лесных гномов; гномий общий; эльфийский; энтский; лесных зверьков
Инфразрение: Нет
Расовые Способности: У лесных Гномов есть как уникальные, так и характерные для гномов вообще способности:
Проход без Следа: Лесной Гном может проходить по любому лесу или поляне не оставляя следов.
Бонусы к Спасброскам: За каждые 3½ очка Телосложения Лесной Гном получает бонус +1 к спасброскам против жезлов, посохов, волшебных палочек и заклинаний.
Прятаться в Лесу: Также как и невысоклик, Лесной Гном может легко спрятаться в природном окружении.
Боевые Бонусы: Благодаря своей быстроте и росту, Лесной Гном получает бонус +4 к АС, когда сражается с существами человеческого размера или больше. Он также получает бонус +1 к броскам атаки при сражении с ограми, лизардами, троглодитами и вообще всеми кто когда-то навредил лесу, и гном это знает.

ГЛАВА 3: КУЛЬТУРА И ОБЩЕСТВО ГНОМОВ

Вскоре холодный лунный свет вновь высветил долину, темный диск, закрывающий луну, начал смещаться. Искрясь в обрамлении солнца, серебряный диск своим мягким светом высветил тысячи ожидающих гномов.

Сотни костров взвились к небу, вырисовывая фигурки маленьких танцующих существ. Вслед за этим, под аккомпанемент вопящих труб и резкого боя барабанов, послышалась громкая нестройная гномья песня, отражаясь от нависающих скал.

Наконец луна засветила в полную силу; и в ее свете празднование Возрождения Луны началось.

Живя в удалении от остальных народов мира, гномы развиваются и процветают. Их рабочих не замечают люди, их шахты не могут найти даже тангары, а уж о существовании поселения Лесных Гномов могут не знать даже их соседи - лесные эльфы.

Что это за народ, как они живут, чем занимаются в свободное время, что для них имеет значение, а что нет, какие нормы существуют в их обществе и что может заставить их покинуть свой дом и отправиться в приключения?

В этой главе мы рассмотрим некоторые интересные моменты жизни гномов вообще, без деления на подрасы (за редкими исключениями), различия между которыми уже описаны в предыдущей главе.

Фестивали

Любые гномы любят всевозможные фестивали. На этих празднованиях обычно танцуют, едят, пьют показывают представления (часто иллюзионистские), играют на музыкальных инструментах и проводят различные соревнования на силу и смекалку. Хотя конкретные особенности каждого фестиваля зависят от подрасы, общим является то, что каждое поселение собирается на подобные праздники 12-15 раз за год.

Поводов для праздников может быть множество: сбор урожая, солнцестояние, равноденствие, годовщина знаменательной даты - большой победы, необычного природного явления и т.д. Скальные Гномы известны тем, что отмечают даты ужасных ураганов, извержений вулканов и даже снежных бурь. Поскольку Свирфнебли не ведут календаря, а Тинкеры могут просто забыть какой сейчас год, гномы также собираются, когда чувствуют, что это необходимо.

Самые главные фестивали, как бы то ни было, происходят не каждый год, а раз в некоторое количество лет. Например, фестиваль празднования Полного Затмения Луны проводится лишь один раз за 110 лет - для Скальных и Лесных Гномов это очень важное и величественное событие и поэтому в честь него организуются большие и долгие фестивали. Свирфнебли проводят схожие фестивали в честь коронования новой королевы или короля, а Тинкеры, таким образом, могут отпраздновать окончательно разработанное и работающее, что бывает очень редко, изобретение. Еще одним поводом для такого праздника может стать сотый день рождения гнома, который считается главным во всей его жизни.

Еще одной отличительной особенностью гномьих праздников является продолжительность - чем грандиозней повод, тем дольше длиться празднование, но даже самый маленькие праздники никогда не длятся меньше 3-4 дней, из которых первый день уходит на подготовку (репетиция представлений, заготовка необходимых кушаний), а остальные представляют из себя смесь музыки, розыгрышей, песен, танцев и поздравлений. Эль и вино вместе с музыкой и танцами свободно текут несколько дней подряд, не прерываясь даже на ночь. Фестивали поводом для которых является какое-либо важное событие, длятся гораздо дольше - 2-3 недели или даже месяц с лишним. Как бы то ни было, сразу по окончании фестиваля гномы всегда

готовы сразу приступить к работе, это особенно хорошо при проведении действительно грандиозных празднеств, за месяц истощающих все запасы еды и питья поселения!

Огонь

Гномы очень любят огонь, а особенно тот свет, который он несет в темные подземелья, в которых большинство из них живет. Они часто рассказывают своим детям историю о Верпулише Прыгуне - типичном гномьем герое.

Проффесиональный иллюзионист и вор, Прыгун однажды пробрался в залы Богов и стал наблюдать за их работой у горнов. Он был настолько зочарован искрами, разлетающимися во все стороны из под гигантских молотов, что заменил их иллюзорными, а настоящие выкрал. К тому времени, как Боги заметили подмену, он уже успел вернуться в свой мир. Он разжег одну из искр и она стала Началом Огня. Гномы же, с типичной для них щедростью, поделились этим сокровищем со всем остальным миром.

В каждом гномьем доме всегда есть место для хотя-бы небольшого камина, где он любит отдыхать, вспоминать о прошедших днях или медитировать. Часто радом с камином собирается вся семья.

Свадьба и Семья

Свадьбы, как это ни покажется странным, не являются поводами для больших и шумных вечеринок и проводятся, обычно, в тесном кругу двух семей: жениха и невесты - но даже и эти гости скоро уходят, чтобы оставить молодых наедине.

Жених и невеста обычно дружат с самого детства и женятся по обоюдному согласию; браков по расчету среди гномов не бывает. Свадьба происходит обычно в течение нескольких десятков лет после совершеннолетия, но те из гномов, что решили не жениться вовсе не считаются странными, даже если проживут холостяками до преклонных лет. Поскольку гномы женятся только по любви, то всю жизнь они проводят душа в душу, вместе радуясь, вместе отдыхая, вместе воспитывая детей, до тех пор, пока кто-то их них не умирает. Если умер один из супругов то второй может снова жениться, но это случается очень редко; разводов среди гномов не бывает вообще.

В семьях гномов не бывает так много детей, как у людей или невысокликов. Семья, где детей хотя-бы трое, уже считается достаточно большой; только самые богатые и многочисленные кланы растят пять или шесть отпрысков одновременно. Даже во взрослом возрасте, гномы всегда поддерживают теплые отношения со всеми своими родственниками и всегда готовы прийти им на помощь.

Нос Его Знает

Большой нос является очень важным символом положения гнома, к какой бы подрасе он ни принадлежал. Родители всегда гордятся размерами носов своих детей и строят, основываясь на их размерах, планы на их будущее. Хотя практическое применение длинного носа остается неясным даже для самих гномов, они очень часто начинают ими мерятся, клясться ими, спорить его из-за длины и т.д. Дальше всех в этом "носопочитании" зашли Свирфнебли - длина носа является одним из самых главных качеств, которыми должны обладать и король и королева.

Питание Гномов

Гномы очень любят поесть и выпить, но, поскольку они не большие специалисты в приготовлении пищи, разнообразие их питания уступает не только невысокличьему, но даже среднему человеческому. Ни одна из гномьих подрас, например, не использует даже дрожжи ни для выпечки хлеба, ни для пивоварения. Они не держат ни коров, ни коз, а, следовательно, почти не едят ни сыра, ни масла. В их питании совсем нет сахара, и гномы избегают сладостей даже тогда, когда путешествуют по тем местам, где различных тортов и пряников несметное количество. Они так же почти не используют соусы и специи в приготовлении пищи.

Но те блюда, которые они готовят, им действительно удаются. Они готовят очень вкусную дичь, а из всевозможных овощей делают к ней вкуснейшие гарниры и первые блюда. Все гномы очень любят соленую пищу, особенно Свирфнебли, которые так солят любую еду, что никто кроме них ее съесть уже не сможет. Они очень сильно зажаривают мясо и обильно его солят, что обуславливает долгую его сохранность, даже в условиях Подземелья.

Они также варят очень вкусное, хотя и необычное для людей и других рас, пиво. Всем сортам они предпочитают эли В тех областях, где можно собирать урожай яблок или вишни, гномы делают очень неплохое вино.

Драгоценные Камни

Драгоценные камни, для гномов, это не просто богатство, а нечто гораздо большее, иногда даже объект для поклонения, чего, кстати, совсем не понимают другие расы. У каждого гнома есть, как минимум, маленький камешек, который он носит с собой как талисман. У каждого поселения будет несколько драгоценных камней, прекрасной огранки и со своей собственной историей, которые будут являться символами деревни и принадлежать всем ее членам. Зачарованные драгоценные камни являются предметом особого поклонения и гордости любого гнома, особенно мага или вора.

Ремесла Гномов

Лучше всех остальных ремесел, гномьим мастерам (за исключением Тинкеров, конечно) удается огранка и гравировка драгоценных камней. Они также искусны во всем остальном, что связанного с ювелирным делом, начиная от первой переплавки руды в золото и закачивая инкрустацией. Хотя каждая раса предпочитает какой-то определенный камень, это никоим образом не отражается на качестве их работы с остальными камнями и металлами.

Для гномов это не просто ремесло - они мастера создавать самые изысканные и оригинальные драгоценности: королевские короны и скипетры, статуи, потрясающей красоты ожерелья и кольца и т.д. Они также являются профессионалами в резьбе по камню - пещеры и туннели, украшенные руками еще самых древних гномов много веков назад, продолжают радовать глаз и по сей день.

Гномы также прекрасные шахтеры и прокладчики туннелей. Те из них, кто работает с другими расами, могут быть и ювелирами, при наличии определенных навыков, но большинство будет работать в шахтах с людьми или тангарами. Последние даже признают, правда, весьма неохотно, что гномы почти также искусны в горном деле, как и они сами. Это, правда, не очень правдивая оценка - Скальные Гномы абсолютно ничем не хуже тангаров в этом вопросе, а Свирфнебли превосходят и тех и других!

Кроме обработки драгоценных камней и металлов, гравировки по обычному камню и дереву, гномы почти ничего не производят - они не шьют, не содержат ферм и огородов, не выдувают стекло. Почти всю свою одежду они либо делают из кожи, либо выменивают у других рас. Хотя были случаи, что гном, оказавшийся на большой швейной мануфактуре, настолько увлекался шитьем, что из его рук выходили настолько изящные вещи, что впору было продавать их дворянам.

Гравировка по дереву, это еще одна область, подтверждающая явную склонность гномов к обработке всевозможных материалов. В то время как тангары рубят лес исключительно для изготовления подпорок в туннели и грубой мебели, гномы, любой участок подходящего материала, стараются покрыть изящной резьбой или рисунком, пусть даже не несущим никакого практического смысла. Таким образом гномы-шахтеры могут использовать большую часть перерыва, на то, что выгравировать очередной рисунок на балке, подпирающей свод шахты. Стоит ли после этого говорить, что их домашняя мебель и утварь практически полностью покрыта гравировками и рисунками, а своей формой напоминает лучшие образцы эпохи барокко.

Торговля

Основным товаров гномов, как в Подземелье, так и на поверхности, являются драгоценные камни и ювелирные украшения, которые стали уже визитной карточкой все расы. Они так любят огранять камни и создавать, тем самым новые произведения искусства, что часто меняют свои работы на не ограненные камни, а их купцы могут путешествовать на очень далекие расстояния, в поисках нового рынка сбыта своих товаров.

Но не только драгоценные камни могут стать предметом их интереса - соль, столь необходимая всем гномам может заинтересовать их, если поблизости от поселения нет естественных ее залежей, оружие, доспехи и одежда, также будут всегда интересны для гномов-купцов. Еще их могут заинтересовать всякого рода деликатесы: нежное мясо, ржаная мука или хорошие спиртные напитки.

Поскольку почти никто из гномов не умеют управлять ни караванами, ни даже отдельными большими повозками, не говоря уже о торговых кораблях, те, кто желает вести с ними торговлю должны также обеспечивать обратную доставку товаров гномам или самим приезжать торговать в их поселения. Многие люди и невысоклики, зная это, разбогатели, просто привозя в гномье поселение одежду, соль и оружие и меняя это там на драгоценности, обычно вместе с повозкой - зачем она нужна человеку, путешествующему домой с сумкой превосходно ограненных драгоценных камней и ювелирных украшений!

Нормы и Запреты

- "Вы слышали об этом Кассельворте Биддлестампфе? Он принес на Фестиваль Желудей бочонок этого темного тангарского бренди и выпил его все, наверное, это и развязало его язык!
- "Сначала он накричала на старейшину Виггельфута Биддлестампфа, когда тот пытался немного остудить его пыл. Кассель поставил на все соревнования, размахивая своим безделушками - кровавиками, как будто это были рубины!
- "Потом он подрался Нуккельритом Штумисом - он назвал его Старого Нука "Коротконосым Долдоном" и Нук, конечно же, не мог оставить это безнаказанным (мы, конечно, все знаем, что нос Нука, оставляет желать много большего, но ведь Касс не шутил, он говорил серьезно)!
- "Но и это не самое худшее! Когда началось соревнование Поедателей Орехов Касс поспорил с Фригглисом Седобородом, что съест орехов больше всех, но поперхнулся шелухой и вынужден был выйти из соревнования. А когда пришло время платить - вы не поверите! - Кассельворт Биддлестампф отказался!
- "Прошло еще много времени, когда он впервые после этого решился показать свой нос в деревне!

- Лиллиотта Короткая Нога, глава клана и старая сплетница

У гномов очень веселое общество, которое ценит личную свободу каждого его члена. Как бы то ни было, краеугольным камнем такого общество является уважение прав всех его членов - и те, кто игнорирует эти права, считаются совершившими серьезное нарушение против всего гномьего уклада жизни - возможно, это является ключом к тому, чтобы понять гномов вообще. Еще одним нарушением неписаных законов является недостаточная отдача своих сил работе. Но это случается крайне редко - гномов, уклоняющихся от работы или делающих ее не на самом высоком для них уровне, практически нет. Те, кто все же постоянно отказываются от исполнения обязанностей, после многочисленных возможностей исправиться, изгоняются из сообщества. Чуть чаще встречается некорректное поведение в обществе, после обильного употребления слишком сильных спиртных напитков. На самом деле, все гномы любят выпить - эль и вина это очень важные составляющие любого фестиваля или кланового собрания. В подавляющем большинстве случаев гномы просто становятся веселыми, беспечными и неуемными в дальнейшем распитии, песнях и танцах, но выра-жение "пьяный встельку" к ним вряд ли применимо. Но иногда, когда они выпивают что-то крепче, чем их собственные эли или фруктовые вина, хотя и считающиеся крепкими среди людей, но сильно уступающие тангарской медовухе и бренди, возникают проблемы и казусы. Если это происходит, то виновник подвергается серьезному осуждению со стороны всего поселения, обычно на следующее утро - в то время, когда у него сильное похмелье. Обычно одного такого случая достаточно, чтобы заставить гнома пересмотреть свое поведение и запомнить этот проступок на всю жизнь. На различные соревнования ставки делают, чуть ли не все гномы, но никто не никогда не превышает ту сумму, с которой реально готов расстаться. Если кто-то не соглашается отдавать проигранные деньги это является серьезным проступком, с точки зрения гнома. Таким же образом, торговец, однажды обманувший одного гнома, уже никогда не сможет торговать с остальными - с ним не будут вести дел даже на самых выгодных условиях.

И, наконец, несмотря на то, что подколки и розыгрыши, обычны среди гномов, никто никогда не надсмехается над недостаточной длиной носа другого - считается что, если нос длиной меньше чем 3-4 дюйма, то это достаточная беда сама по себе и ни в коем случае нельзя смеяться над этим.

Проявление Эмоций

Гномы - очень эмоциональные существа, они всегда очень трогательно и громко выражают свои эмоции, начиная от радости и смеха и, заканчивая плачем и печалью. Это относится как к повседневной жизни, так и к работе и развлечениям. Несмотря на их внешнее сходство с тангарами, группу гномов-шахтеров можно легко отличить не только по маленькому росту, но и по песням, шуткам и насмешкам, которые сопровождают выполнение любой работы.

Если у гнома случается несчастье, например смерть друга или родственника, то горюет он тоже громко и прилюдно. Природные катаклизмы или злостные действия врагов также могут вызвать всеобщий плач, да такой, что может показаться, будто все племя только что было приговорено к жуткой и мучительной смерти. Но такие настроения проходят очень быстро, скорее всего, из-за природного жизнелюбия гномов.

В отличие от тангаров или эльфов (еще неизвестно кого больше) гномы всегда честно и открыто выражают свои пристрастия и чувства. Они часто обнимаются при встрече с друзьями или родными, всегда открыто выражают свои чувства к тому или иному человеку, могут признать его превосходство в чем-то

(пусть это даже и огранка камней); хотя романтические отношения считаются личной частью жизни двух гномов, прилюдное объявление своих чувств друг к другу считается вполне обычным.

Юмор

Все гномы известны (больше печально) своим чувством юмора. Все они любят практические шутки, желательно очень сложные и запутанные. Бывали случаи, что гном решал выразить свое хорошее отношение к не гному целой серией подобных шуток и острот и искренне не понимал смущения и раздражения этого человека. Как правило, шутки, оскорбляющие кого-то, считаются дурным тоном - настоящее искусство в том, чтобы заставить жертву выглядеть нелепо, причем в самый неподходящий для этого момент.

На самом деле подобные шутки часто решают то, что в человеческом обществе решается насилием - два гнома, вступившие в серьезную перепалку, скорее сведут свой спор к серии подобных розыгрышей и ловушек, чтобы определить кто все-таки умнее, чем схватятся за дубики, как могли бы поступить люди. Беря пример с Гарла Сияющего Золота, гномы переносят подобные шутки даже в военную сферу - нужно быть гораздо более храбрым, а главное умным и хитрым, чтобы выставить своего врага помещищем среди его союзников товарищей или армии, чем просто убить.

Друзья Среди Животных

Поселение гномов, обычно будет охраняться несколькими настороженными ко всякому чужаку животными. В случает Лесных или Каменных гномов это будут, лесные и, соответственно, норные животные. Чаще всего встречаются барсуки, россомахи и ласки, включая гигантских. У Свирфнеблей это будут скорее всего кроты, землеройки, летучие мыши и крысы, опять же могут встречаться гигантские подвиды. Обычно это происходит в обмен на питание и укрытие от естественных врагов самих существ.

Эти существа не являются домашними, в человеческом понимании - они скорее союзники, чем домашние животные. Они немедленно доставляют информацию о любых приближающихся чужаках и, в случае атаки, тоже будут принимать участие в сражении за общий дом. Во многих деревнях ходят истории о детях, упавших в воды бурной реки и спасенных гигантской лаской или юных скалолазах, попавших в неприятности на крутом склоне горы, и спущенных вниз на спине гигантского барсука.

Война

- "Аны прыхадыли из скалэ и из зэмлэ, выздe нападая на мы и убифая, этэмы дротыками и магыей! Мы нэ выдыл ых, ны как аны прыходыл, ны куды ухадыл, но кагда аны точна уфли, усе маи братки, с каторыми мы выевалы, были мертфы.
- "С той стараны вааще долзны былы стоят гоблэн, но аны убэжалы! Тачнее убезжал адын самый удачифый, астальных убылы. Эты гнымы тостно нэ лубат гоблэн - Я так думау. Гоблэны на самам дэлэ тоже дралса с нымы, но гным ошен бытрый. Аны даже нэ смаглы ны разу выстрэлит. 'Канэшна, чево вы хатытэ от гоблын'.
- "Патом я думал что мы Огр мы их пабъом, харашо пабъом. Но аны дралыс нэчэсна, не вышлы с мы на драка! Гным сыдэл где та там, ы кыдял дротык каторый пападал Огр в глаза и мы не выдет ничэвао, и в тела - была болна очэн. Огр ужэ пачти дашол да ных но гным сновы спраталс - Огр нэ знал куды до тэх порр оны не повыля сзади и нэ начэл всо это заныва.
- "Я сказать тэбы чавы Я дэлат нэ буд нэкогды - Я ныкогды не дратс бальшэ с гным!"

- Быркан Кровавый Глаз, бывлый в баях Огр, Началнык Многа Огра

Также как и невысокликов, гномов очень тяжело разозлить, а тем более вынудить к войне. И также как и невысоклики, они становятся жестокими и храбрыми воинами, если их все-таки вынудили.

Из-за своего небольшого размера они стараются избегать боя на открытой местности с гораздо большими противниками. Они предпочитают вести сражение в скальных или лесистых местностях, где их рост предоставляет им большие преимущества и всегда можно спрятаться. Если сражение происходит в Подземелье и у гномов было необходимое время на подготовку, то, скорее всего, все поле боя будет испещрено маленькими туннельчиками используемыми для молниеносных атак и отступлений.

Они не так искусны в обращении с дистанционным оружием как невысоклики, но в случае необходимости использования такой тактики они будут стрелять из луков, пращей, а иногда даже арбалетов до тех пор, пока это возможно и имеет смысл.

Хотя многие из них очень умелы в ближнем бою и вооружены копьями, все равно дальний бой предпочтительней. Гномы - мастера в выставлении копий против больших противников. Они также будут использовать свой рост и незаметность для атак из засад, когда гномы могут смешаться с воинами другой армии, начать путаться у них в ногах и наносить на самом деле серьезные повреждения. Любимой тактикой против конницы является использование заклинания *массовая невидимость (mass invisibility),* чтобы пробраться в ряды конницы, незаметно перерезать им стропы и сбросить с лошадей, устроив тем самым панику в рядах армии противника и уравняв шансы, ведь против кавалерии может быть бесполезен даже ряд копий.

Когда гномы готвятся к битве они чаще всего берут с собой одно дистанционное оружие, молот, копье или короткий меч и кинжал, на то случай, если ничего больше не останется.

Гномы стараются использовать, и надо заметить у них это хорошо получается, различного рода диверсии, обманы и маскировки в военных действиях. Из врожденный таланты к иллюзиям в этом сильно помогают - одни Иллюзионисты могут создавать иллюзию присутствия армии в одном мете, в то время как другие, под прикрытием невидимости, поведут основные силы в тыл врагу, где их появления может вызвать панику даже у самых бывалых воинов.

Они также часто используют иллюзии, чтобы скрыть истинный вид поля боя - наставить препятствий там, где их нет или, что еще хуже, скрыть овраги, трясины, обрывы и даже целые леса. Очень много ураганных атак захлебывалось, когда оказывалось, что на месте ровной земли возникают обрывы, на дне которых лежат шипы или находится болото.

В бою иллюзии можно использовать и следующим способом - в одном известном сражении гномы-иллюзионсты скрыли настоящее расположение солнца, создали иллюзию и поместили ее совсем в другую сторону небосвода, что заставило вражескую армию пять миль строевым шагом маршировать в противоположную сторону от поселения гномов, в противном случае через полчаса деревня была бы стерта с лица земли! Они также создают иллюзии драконов, гигантов, бихолдеров - всего того, что может отвлечь или даже напугать противника.

Также гномы пользуются тем, что человеческие или тангарские военачальники считают, что из гордости гномы должны пытаться отстоять то или иное место, во что бы то ни стало, а гномы спокойно покидают его, небезосновательно считая, что лучше отступить и нанести удар потом, чем тупо погибнуть, защищая что-то просто из гордости. Отступая, гномы рассыпаются во все стороны и исчезают за каждым подходящим кустом, скалой или внутри подземного хода, что делает их преследование невозможным. Даже если погоня будет очень упорна и будет длиться очень долго, победители не поймают даже двадцатой части войска. Что самое главное, что у гномов всегда оговорено место, где они соберутся вновь, если придется отступать, так что отступившие через неделю-другую опять соберутся вместе и снова попытаются дать отпор неприятелю.

Магия

Безусловно, главной школой магии для гномов, является школа иллюзий. Иллюзии для гнома, это гораздо больше, чем просто вид магии - это целое искусство пробравшееся во все аспекты жизни гномов, начиная от искусства и любви и заканчивая праздниками и войной. Гном, к примеру, может послать своей возлюбленной послание вместе с легким дуновением ветерка. Для гномов иллюзии это стиль жизни, а не просто то, что делает ее легче.

Иллюзии также занимают не последнюю роль в шутках и розыгрышах этого веселого народа. Конечно, гному легче определить иллюзию, поэтому такие эффекты должны быть тщательно продуманы и спланирован внешний антураж заклинания, чтобы иметь успех. *Невидимость (invisibility), иллюзорные письмена (illusionary script)* и *облик духа (wraithform)* наиболее популярные заклинания для любых шуток и розыгрышей.

Магия иллюзий также используется для придания уже практически божественной красоты изделиям гномов-ювелиров. Прекрасно ограненный камень, вставленный в красивую оправу из золота, может быть зачарован так, чтобы на него всегда падал яркий искрящийся свет, при помощи *фантасмагории (phantasmal force)* или даже *гипнотического узора (hypnotic pattern)*, что сделает изделие ошеломляюще красивым.

Поселения гномов никогда не охраняются никакой магия иллюзий или невидимости. Хотя это дает хорошую защиту от тех, кто не совсем не разбирается в магии, но любому сведущему в этой науке дает буквально точные координаты поселения, так как засечь магию при помощи заклинания *определение магии (detect magic)* может даже самый неопытный и начинающий волшебник.

Но уже на поле боя может быть использована любая магия: *околдованная местность (hallucinatory terrain),* всевозможные вариации *невидимости (invisibility)* и *иллюзорных стен (illusionary walls)* будут использоваться для того чтобы скрыть истинный облик поля боя, в то время как заклинания типа *фантасмагории (phantasmal force), страха (fear), фантасмагорического убийцы (phantasmal killer)* или *теневых монстров (shadow monsters)* будут направлены непосредственно на неприятеля.

Странствия

В отличие от невысокликов, на гномов часто нападает желание попутешествовать. Их природное любопытство часто заставляет их заглянуть за следующий холм, горы, равнину или даже море, чтобы узнать, что же там может быть интересного.

Главной целью в путешествиях для большинства гномов являются поиски идеального драгоценного камня. Рассказы о неиссякаемой жиле рубинов, сокровищнице заполненной алмазами или изумрудами могут заставить целые партии гномов отправится в тяжелое и опасное путешествие. Причем если гном уверен, что где-то конкретно спрятана цель его жизни, его будет уже невозможно отговорить посетить это место.

Несмотря на то, что гномы всячески скрывают истинное расположение их деревни, тех, кто показал себя только с лучшей стороны и зарекомендовал себя настоящим другом, они часто приглашают к себе в гости - дети гномов часто с широко раскрытыми глазами смотрят на рыцаря в сверкающих доспехах, рассказывающего им об огромных цитаделях и чудесах большого городского рынка в базарный день. Такие гно-мы как раз и вырастают с твердым желанием посетить те места, которые его так впечатлили в детстве.

Поскольку гномы очень ответственны и по настоящему трепетно относятся к друзьям, еще одной причиной способной вытащить гнома на большую дорогу является то, что его друг или родственник попал в беду и нуждается в помощи.

И, наконец, гномы очень внимательно следят за процессами, происходящими в мире и поэтому что-то необычное или тревожное тоже вполне может заставить его покинуть дом и отправиться разведывать обстановку.

ГЛАВА 4: ПУТИ ПЕРСОНАЖА ГНОМА

Пути, представленные в этой книге дают вам возможность сделать более уникального персонажа, чем это позволют его раса и класс. На основе этих путей можно создавать как игровых персонажей, так и NPC любых доступных гномам классов и сочетания классов. У каждого пути есть свои преимущества и недостатки и каждый из них отражет один из важных аспектов жизни гномьего общества.

Пути полностью опциональны - нет никакой причины по которой гном должен следовать одному из них, кроме желания игрока и одобрения Мастера. Их можно даже применять к уже путешествующим персонажам, но только если его прошлое соответствовало духу пути. Однажды выбрав путь персонаж уже не может сменить его на другой.

Эти пути были разработаны специально для гномов и их нельзя использовать для представителей других рас. Гном, котрый не хочет использовать путь из этой книги, может выбирать из тех, что предложены в *The Complete Fighter's Handbook, The Complete Thief's Handbook, The Complete Priest's Handbook, The Complete Wizard's Handbook и The Complete Bard's Handbook.*

Гномы могут стать клериками максимум 9-ого уровня, воинами 11-ого, ворами 13-ого и иллюзионстами 15-ого; особо талантливые гномы (те, у кого исключительные значения важных характеристик) могут набирать еще до четырех дополнительных уровней. Также могут быть еще и мультиклассовые персонажи - воин/вор и вор/иллюзионист, из которых последний пользуется очень большой популярностью. Жречество не очень распространено среди гномов - у Свирфнеблей их большинство, у Тинкеров нет вообще - а мультиклассовые комбинации со жрецом встречаются настолько редко, что для таких персонажей даже не предусмотрено пути.

Игрок и Мастер могут совместно создавать новые пути, но только если соблюдается баланс между преимуществами и недостатками.

Составляющие Пути

Описание каждого пути начинается с раскрытия основных моментов, касающихся его представителей, а также необходимых для этого пути значений характеристик. Следующая информация по пути разбита на следующие категории:

Роль: Те особые функции, которые этот персонаж выполняет в обществе гномов или в партии.

Вторичные Навыки: В кампаниях, где используются вторичные навыки выбор определенного пути может подразумевать *обязательное* наличие какого-либо навыка.

Оружейные Профессии: Персонаж должен иметь перечисленные профессии. Если не указано особо, то это не дает персонажу дополнительных слотов.

Дополнительные Неоружейные Профессии: Эти профессии персонаж идущий данным путем получает дополнительно, не затрачивая слотов.

Рекомендованные Неоружейные Профессии: Эти профессии не обязательны для персонажа, но пути в целом они очень подходят. На их приобретение слоты используются как обычно.
Предпочтительные Воровские Способности (вор, вор/иллюзионист и воин/вор, класса жрец/вор не существует): Здесь указываются наиболее важные и характерные для выбранного пути воровские способности. Использование этого не является обязательным, и не дает никаких бонусов или штрафов.
Снаряжение: В этой категории описывается характерно джля пути снаряжение.
Особые Преимущества: Здесь указываются все необычные способности, которые персонаж получает выбирая этот путь.
Особые Недостатки: Здесь указываются те или иные ограничения, накладываемые путем на персонажа.

Пути Воина

Защитник

Этот рослый гном всегда готов к битве. Вооруженный до зубов и полностью закованный в латы, с оружием наготове он всегда готов дать отпор любому кто нападает на его дом или товарищей. В каком-то смысле это эквивалент рыцаря, но потрясающе упрямого и упорного, напоминающего этим самых известных тангарских героев.

Они посвящают всю свою жизни искусству боя, начиная с простой борьбы в детстве и заканчивая изучением всевозможных видов оружия в юности. Очень часто он проходит обучение у воинов других рас (обычно людей или тангаров), но бывает, что он является продолжателем семейной воинской традиции.

У Защитника Сила должна быть как минимум 16.
Роль: Этот персонаж первый кто выходит из толпы, чтобы сразиться с нападающим огром, он очень искусен в защитном стиле боя и если нападают на его поселение, то он займет один из коридоров и будет защищать его, пока последний гном из поселения не укроется. Только после того, как все скроются, он, возможно, начнет думать и своем спасении.

Защитник - герой множества гномьих легенд и сказани. История о Мадди Толстокожем довольно типична: Однажды Мадди в одиночку сдерживал целую банду огров, охраняя пещеру - он встал в проходе и только один огр мог с ним сражаться одновременно. За ним находился целый город; в течение дня гномы смогли увести тайными туннелями вглубь земли всех слабых и маленьких и все сокровища.

За это время Мадди расправился больше чем с двумя дюжинами огров, но и его силы были не безграничны - один из огров все-таки свалил его, но его успели оттащить. Когда ограм удалось пробиться в город он попали в одну большую ловушку - за то время пока Мадди защищал город, его товарищи смогли устроить в городе множество засад, ловушек и создать иллюзии. В конце концов, когда атака была отбита, город спасен, а Мадди приобрел легендарный статус среди своих соплеменников. Интересно заметить, что чуть ли не каждое гномье поселение считает, что Мадди когда-то давно охранял именно его!
Вторичные Навыки: *Доспешник (Armorer)* или *Оружейник (Weaponsmith)* будут полезны Защитнику.
Оружейные Профессии: Защитник должен уметь пользоваться коротким мечом и молотом или топором.
Дополнительные Неоружейные Профессии: Нет
Рекомендованные Неоружейные Профессии: *Доспешник (Armorer)*, *Оружейник (Weaponsmith), Выносливость (Endurance)* и *Кузнечное Дело (Blacksmithing)* будут хорошо сочетаться с этим путем.
Снаряжение: У защитника с собой почти всегда есть два оружия ближнего боя, одно дальнего (лучше если это будет арбалет или праща), железный доспех (предпочтительно латы) и щит.
Особые Преимущества: Защитник получает бонусы к АС, сражаясь в условиях, когда его фланги защищены предметами типа скал, деревьев, стен и т.д. Если этот предмет находится от него не дальше чем в 3-х футах то он получает бонус +1 к АС, если он защищен с двух сторон, то бонус вырастает до +2 (при расчете этих бонусов будет разумно принять ширину гнома за 2 фута). Естественно этот бонус кумулятивен с любыми поправками к АС за Ловкость и маленький размер гномов.

Поскольку они буквально помешаны на оружии и воинских тренировках, то оружейные профессии они получают каждый второй уровень.
Особые Недостатки: Если намечается битва, в которой он потенциально может победить (учитывая, что он немного переоценивает свои силы), но его товарищи так не считают и начинают отступать с поля боя, он должен прокинуть свою Мудрость, чтобы отступить тоже. Он может повторять эту попытку кадый раунд.

Гоблиноубийца

Эти гномы считаются слегка эксцентричными, некоторые даже думают, что они абсолютно не в себе. Гоблиноубийцы наслаждаются битвой и всегда будут искать ее, их основными врагами являются гоблины и кобольды, а основной целью поиск и убийство этих существ.

Очень часто подобное рвение берет начало в какой-нибудь трагедии в прошлом - несправедливости, которую уже нельзя исправить, но однажды данная клятва заставляет их мстить своим врагам до конца своих дней. Гоблиноубийцы особенно хорошо сражаются именно против тех существ, которые явились причиной этой трагедии (хотя и часто, но не всегда гоблинов) и часто не обращают внимания на сокровища или что-то подобное во время преследования своей цели. "Гоблиноубийца" - это имя нарицательное для этого пути; Существуют также Кобольдоубийцы, Скелетоубийцы, Огроубийцы и т.д., которые отличаются только своим врагом.

Чтобы выбрать этот путь у персонажа должны быть Сила и Телосложение не меньше 15.

Роль: Поскольку они абсолютно бесстрашны, именно из них и формируются передовые отряды любой армии гномов. Они часто выбирают жизнь приключенца, чтобы встретить и уничтожить как можно большее количество своих врагов.

Известны случаи, когда целые группы Гоблиноубийц вместе работали над каким-нибудь делом. В местах, где монстры особенно активны, их иногда нанимают в качестве "чистильщиков", особенно если это монстры, вроде кобольдов или гоблинов, и людям нет никакой возможности пробраться в их логова.

Вторичные Навыки: *Доспешник (Armorer)* и *Оружейник (Weaponsmith)* - необходимые навыки для этого пути.

Оружейные Профессии: Он должен уметь обращаться как с оружием дальнего, так и ближнего боя.

Дополнительные Неоружейные Профессии: Нет

Рекомендованные Неоружейные Профессии: *Использование Веревки (Rope Use), Чувство Направления (Direction Sense), Бой Вслепую (Blindfighting), Доспешник (Armorer)* и *Оружейник (Weaponsmith)* будут нелишними профессиями для Гоблиноубийцы.

Снаряжение: Помимо оружия доспехов, Гоблиноубийцы обычно носят с собой комплект скалолаза: веревку с кошкой, молоточки и заступы, масло и железный рацион на несколько дней.

Особые Преимущества: В самом начале персонаж должен выбрать своего заклятого врага. Когда персонаж вступает в битву с представителем ненавистной расы, то он получает бонус +1 к броскам атаки и повреждений. Этот бонус используется как для дистанционного, так и для оружия ближнего боя и кумулятивен с любыми другими бонусами, например Скальный Гном Кобольдоубийца получит бонус +2 к броскам атаки (+1 за то, что он Скальный Гном и +1 за то, что он Кобольдоубийца) и +1 к повреждениям. против кобольдов.

Особые Недостатки: Чтобы прекратить преследование или битву со своим заклятым врагом, Гоблиноубийца должен прокинуть свою Мудрость. В некоторых случаях проверки не требуется или к ней добавляются различные модификаторы или она невозможна вообще - такие вопросы решает Мастер.

Пути Вора

Разведчик

Эти персонажи больше похожи на невысокликов, чем на гномов стилем работы - самое главное это бесшумность, внезапность и незаметность - будучи тихими как мыши он пробираются в логова страшных существ, особняки богачей или вражеские лагеря, полагаясь только на маскировку, скрытность и бесшумность. Они предпочитают уйти от сражения, если это только возможно, поэтому идеальная миссия для них это та, где жертва даже не заметила, что тут был гном.

У Разведчика должны быть Ловкость и Разум не меньше 13.

Роль: Разведчик, также как и другие гномы-воры, редко выбирают целью своих соплеменников. Они предпочитают искать добычу среди расовых врагов гномов или же просто в больших городах, где жертва выбирается просто исходя из достатка и необходимости, а не по каким-то другим качествам.

Помимо своих обычных дел, Разведчики, очень часто выступают в роли разведчиков или шпионов, в случае военных действий или диверсионных операций. Их бесшумность и незаметность вместе с высоким Разумом делают их превосходными шпионами и диверсантами. Нередки случаи, когда целые военные кампании были выиграны гномами благодаря диверсиям и данным полученными Разведчиками.

Эти персонажи очень любят путешествовать вместе с партией приключенцев, состоящей из представителей всевозможных рас и классов, что дает преимущества и им самим и партии в целом - их способности, небольшие размеры и инфразрение позволяют пробираться туда, куда не попал бы больше ни один персонаж.

Вторичные Навыки: Этому пути подойдет любой вторичный навык.

Оружейные Профессии: Разведчики предпочитают маленькое, бесшумное и незаметное оружие: складные луки, ручные арбалеты, кинжалы, стилеты, коротки мечи и пращи.
Дополнительные Неоружейные Профессии: В качестве бонусной профессии они получают на выбор либо *Маскировку (Disguise),* либо *Использование Веревки (Rope Use).*
Рекомендованные Неоружейные Профессии: Мем больше языков знает этот персонаж, тем лучше, также полезными окажутся профессии *Подделки (Forgery), Чтения по Губам (Reading Lips)* и *Хождения по Канату (Tightrope Walking)*.
Предпочтительные Воровские Способности: Самыми необходимыми способностями для Разведчика являются *Бесшумное Передвижение, Прятание в Тени* и *Взлом Замков*. На первом уровне он должен распределить 60% между ними.
Снаряжение: Разведчик никогда не расстается со своим коплектом отмычек. Он предпочитает одеваться в мягкую одежду серых цветов - бесшумную и незаметную в ночи. Нелишним будет также набор, необходимый для успешной маскировки.
Особые Преимущества: На первом уровне он получает дополнительно по 5% к *Взлому Замков* и *Бесшумному Передвижению*. Вместе с каждым уровнем он получает дополнительно 5%, которые может добавить к *Взлому Замков, Бесшумному Передвижению, Чтению Языков* или *Поиску и Обезвреживанию Ловушек.*
Особые Недостатки: Он настолько увлечен совершенствованием своих способностей и настолько не любит сражения, что из-за отсутствия воинской практики он получает -1 к броскам атаки в ближнем бою (*на удар в спину* и повреждения этот штраф не распространяется.

Акробат

Акробат использует свой размер и ловкость для достижения своих целей и посещения тех мест, в которые не проберется ни один другой человек, и считает эти два фактора основополагающим для того, что бы быть хорошим вором. Они отчасти акробаты, отчасти жулик и отчасти циркачи.

Они много общаются с представителями других рас и со временем приобретают их черты, в основном они берут самое лучшее ото всех.Очень часто они работают в цирках или на карнавалах.

Ловкость Акробата должна быть не меньше 14.

Роль: Акробат - это вор который использует свою хитрость, изворотливость и ловкост, чтобы пробираться разные заманчивые места, зачастую применняя множество акробатических трюков. Он большой профеесионал в лазании по стенам, при падении он всегда умкдряется получать самые незначительные повреждения, а уж в хождении по веревке, натянутой между двумя, скажем, шпилями башен ему вообще нет равных. В бою ему тоже есть чем удивить противника - прокатится между ног и *ударить в спину!*
Вторичные Навыки: Любые
Оружейные Профессии: Любое доступное гномам-ворам.
Дополнительные Неоружейные Профессии: Дополнительно он получает профессию *Акробатики (Tumbling).*
Рекомендованные Неоружейные Профессии: Он *должен* взять профессии *Прыжков(Jumping), Жонглирования (Juggling)* и *Хождения по Канату (Tightrope Walking).*
Предпочтительные Воровские Способности: Акробаты наиболее ползными находят способности *Лазания по Карманам, Бесшумного Передвижения* и *Карабкания по стенам.* Как бы то ни было, не существует никаких требований как должны распределяться воровские очки, полученные за уровень.
Снаряжение: У него всегда с собой есть легкая веревка, футов 60 длиной.
Особые Преимущества: К профессии *Акробатики (Tumbling)* они не получают никаких особых преимуществ, кроме того, что из-за своего маленького размера они получают бонус +6 к АС (вместо +4), если он выигрывает инициативу и не делает больше ничего, кроме как избегает атак противника.

Против существ размером больше человека, Акробат может провести свою особую атаку - прокатиться между ног противника (удачная проверка Ловкости означает, что попытка удачна и Акробат прокатился у противника между ног и встал сзади противника на ноги). Если проверка неудачна, то это значит, что он все равно прокатывается между ног противника, но не получает на этот раунд бонуса +6 к АС. Если проверка была удачна и в следующем раунде Акробат выигрывает инициативу - он может провести *удар в спину*.

На первом уровне он получает дополнительные 10% к *Карабканию по Стенам* и каждый следующий уровень он получает еще дополнительные 5% к этой способности.
Особые Недостатки: Из-за того, что Акробаты полностью отдают себя акробатическому искусству, они ограничены в некоторых воровских способностях - *Вскрытие Замков* и *Определение Шума* в самом начале составляют 0%, независимо от показателя Ловкости и иных модификаторов, в дальнейшем эти способности можно развивать как обычно.

Пути Иллюзиониста

Создатель Образов

Это один из самых важных гномов во всем их обществе. Его услуги нужны на каждом фестивале, войне, просто в быту, он известен гораздо дальше пределов своей деревни, его познания в иллюзиях превосходят все разумные пределы - реалистичные образы и звуковые эффекты, которые не отличит от настоящих даже очень искушенный в магических делах человек.

Любой гном-иллюзионист может стать Создателем Образов.

Роль: Роль Создателя образов в обществе гномов гораздо больше, чем просто создание картинок и рассказывание историй. На поле боя они являются основной диверсионной силой гномов - создание различных отвлекающих и пугающих эффектов, уравнивающих шансы в войне. Для партий приключенцев он также будут очень полезны - они манипулируют образами и звукам, а, следовательно, могут создать, к примеру, образ всей партии, чтобы отвлечь на него сильного врага, просто испугать кого-то или сбить со следа. Ну и конечно ни одна церемония или фестиваль не обходятся без Создателей Образов.

Вторичные Навыки: *Азартные Игры (Gamble)* и *Писец (Scribe)* неплохо сочитаются с этим путем.

Дополнительные Неоружейные Профессии: Создатель Образов дополнительно получает профессию *Чревовещания (Ventriloquism),* несмотря на то, что обычно она доступна только ворам.

Рекомендованные Неоружейные Профессии: *Художественные Способности (Artistic Ability)* помогут Создателю Образов в его путешествиях, наравне с профессиями *Древней Истории (Ancient History), Астрологии (Astrology)* и *Пения (Singing).*

Снаряжение: У Создателя Образов всегда с собой есть несколько вещей, помогающих ему в работе и приключениях, типа дымовых шашек, ослепляющих шариков и возможно музыкальных инструментов. Дымовые шашки загораются в течение 10 раундов после поджигания (как настроит владелец), Загораясь, они выпускают облако дыма диаметром 10 футов, блокирующего всякую видимость на 1 раунд (1d4+1 раундов в замкнутом помещении). Шарики взрываются сильно вспыхивая, когда ударяются о твердую поверхность. В темноте, те, кто не был готов к этому, ослепляются на 1d6 раундов.

Особые Преимущества: Создатели Образов особо натренированы в заклинаниях создающих что-то из ничего: заклинания *фантасмагории (phantasmal force), малого сотворения (minor creation), теневых монстров (shadow monsters), отложенной иллюзии (programmed illusion)* и *теней (shades)* как раз и являются их специализацией, в отличие от заклинаний *невидимости (invisibility), запустения (vacancy)* и *подмены (seeming)*.

Образы, звуки и запахи, создаваемые ими настолько реалистичны, что, то, кто пытается не поверить в иллюзию получает штраф -2 и даже те существа, что обычно имунны к подобным фокусам кидают проверку (правда без штрафа).

И последнее, время действия иллюзии, наколдованной Создателем Образов, удваивается, а если она требует поддержания концентрации, то иллюзия не исчезает еще 2d6 раундов после ее потери (продолжая делать тоже самое, что делала в последний раунд, когда ею еще управляли).

Особые Недостатки: Поскольку они уделяют изучению своей школы еще больше времени, чем обычные специалисты - они теряют возможность изучать заклинания из школ высшего прорицания *или* колдовства/заклятий вдобавок к тем школам, которые недоступны обычным специалистам в иллюзиях.

Маскировщик

Маскировщик - это гном-иллюзионист, который специализируется на том, что заставляет вещи исчезать - в этом смысле он полная противоположность Создателю Образов. *Невидимость (Invisibility)* - это, конечно, основное заклинание, но он может также либо маскировать вещи, либо менять их внешний вид - что, в принципе, равнозначно полному исчезновению.

Любой гном-иллюзионист может стать Маскировщиком.

Роль: Маскировщик столь же важная фигура, как и Создатель Образов, и на поле боя и в темном подземелье. Скрыв часть партии под одним из своих заклинаний, он дает ей хороший шанс ошеломить противника. Он также незаменим в миссиях, касающихся разведки и поиска.

Вторичные Навыки: В принципе любой, но *Писец (Scribe)* и *Навигатор (Navigator)* предпочтительны.

Оружейные Профессии: Маскировщик *не имеет* ограничения по оружию.

Дополнительные Неоружейные Профессии: Чтение/Письмо (Reading/Writing) достается ему в качестве бонуса.

Рекомендованные Неоружейные Профессии: Включают в себя *Искусство Магии (Spellcraft), Геральдику (Heraldry), Бой Вслепую (Blindfighting), Чувство Направления (Direction Sense), Навигацию (Navigation)* и *Чувство Погоды (Weather Sense).*

Снаряжение: Маскировщики редко расстаются с порцией *порошка невидимости* (см. ниже).

Особые Преимущества: Маскировщик получает дополнительные бонусы, при использовании заклинаний, заставляющих предметы исчезать, менять вид или мешать противнику увидеть что-то. Эти заклинания включают в себя *слепоту (blindness) и глухоту (deafness) кляксу (blur), изменения себя (change self), золото дураков (fool's gold), иллюзорные письмена (illusionary script), ловушку Леомунда (Leomund's trap), магическую ауру Нистула (Nystul's magic aura)* и *запустение (vacancy).*

Когда Маскировщик читает такие заклинания, он получает следующие преимущества: во-первых, длительность заклинания удваивается, во-вторых, ко всем спасброскам против этих заклинаний добавляется штраф -2, и, в-третьих, существа которые обычно видят невидимые объекты должны бросить проверку Разума со штрафом -4, чтобы увидеть то, что скрыл Маскировщик.

И последнее, на втором уровне он получает способность создавать порошок невидимость из муки и щепотки (стоимостью не меньше 100 зм) алмазной пыли. Это занимает час работы, требует успешной проверки Разума и возможно только раз в день. Такой порошок активен в течение следующего месяца.

Особые Недостатки: Также как и Создатели Образов, Маскировщики теряют возможность изучать заклинания из школ высшего прорицания *или* колдовства/заклятий вдобавок к тем школам, которые недоступны обычным специалистам в иллюзиях.

Мультиклассовые Пути

Шут (Вор/Иллюзионист)

Название этого пути ни в коей мере не отражает интеллекта персонажа им идущего. Оно в большей отражает отношение к нему не-гномов, а стиль поведения является своего рода прикрытием - многие враги будут его недооценивать или даже вообще игнорировать. На самом деле, Шут сам хочет казаться эдаким простачком и дурачком, а зачастую даже скрывает свои иллюзионистские способности.

Чтобы стать Шутом Разум персонажа должен быть не меньше 15.

Роль: Шут - это гремучая смесь из путешественника, сказителя, сплетника, шутника, циркача и проказника. Где бы он ни появлялся, Шут всегда находит множество друзей, которым он, в случае необходимости, всегда готов помочь. Они любят посмеяться как над собой, так и надо окружающими - по крайней мере над теми, у кого, по его мнению, хватит ума понять шутку. Например, глупо делать объектом своих шуток королеву, по крайней мере, в ее присутствии! Шуты очень внимательны и хорошо разбираются в людях, а, следовательно, быстро выбирают цель своих шуток, обычно такую, что-либо не обидится, либо не сможет ничего сделать.

Излюбленной тактикой шут является либо пародирование, либо сочинение стишков, куплетов и различных вопросов, на которые нельзя корректно ответить - например, "Ты уже перестал писать в штаны?". Хотя каждый шут является непревзойденным мастером держать толпу на своей стороне, он в тоже время всегда имеет несколько путей для отступления, на случай если настроения людей неожиданно изменится и выйдет из-под контроля. Можно даже сказать, что Шут жадный, но он полезный и умелый путешественник, постоянно ищущий всевозможные драгоценные камни любых цветов, размеров и форм. Затем он может их либо обрабатывать, либо менять на готовые, во встречающихся ему по дороге гномьих поселениях, где у него всегда есть множество друзей.

Вторичные Навыки: *Ювелир (Jeweler)* очень популярный навык среди Шутов, также как *Азартные Игры (Gambler)* и *Навигатор (Navigator).*

Оружейные Профессии: Шут предпочитает иметь при себе несколько скрытых под одеждой кинжалов, которые он использует и как метательные и для ближнего боя.

Дополнительные Неоружейные Профессии: Все Шуты получают бонусную профессию *Этикета (Etiquette)* - не то, что бы они ее используют, просто она помогает им понять и правильно выстроить свою стратегию поведения с конкретным человеком (и конечно же понять, как над ним можно шутить, а как нельзя).

Рекомендованные Неоружейные Профессии: *Местная История (Local History), Древняя История (Ancient History), Маскировка (Disguise), Жонглирование (Juggling), Чтение по Губам (Lip Reading), Акробатика (Tumbling)* и *Чревовещание (Ventriloquism)* будут полезны любому Шуту.

Предпочтительные Воровские Способности: Шуту находят наиболее полезными способности *Прятания в Тени, Слышания Шуса* и *Поиска и Обезвреживания Ловушек,* но путь не накладывает никаких ограничений на то, как должны между ними распределяться воровские проценты

Снаряжение: Шут путешествует с целым набором различных развлекательных инструментов: горны, бубны, колокольчики, свистки, жонглерные шары, а также с различными косметическими средствами, париками, накладными усами и бородами, множеством одежды и т.д.

Особые Преимущества: Шут может сбить концентрацию заклинателя всего лишь сказав ему что-то обидное, колкое и грубое - для этого заклинатель должен понимать и слышать, что он говорит, а Шут, в свою очередь, должен выиграть инициативу в этом раунде. Если оба эти условия выполнены, то Шут может попытаться

пошутить над заклинателем и сбить тому концентрацию. Заклинателю позволена проверка Мудрости, в случае неудачи которой заклинание прывается (разницу в уровнях междк Шутом и заклинателем можно использовать в качесте соответствующего модификатора к проверке).

У него также есть несколько бардовских способностей - он может попытаться развлекать NPC шутками, жонглированием или трюками - действует аналогично бардовской способности влиять на настроение людей, это также может отвлечь друзей от заклинаний основанных на звуке (песни гарпии, сирены и т.д.).

Особые Недостатки: Мягко говоря, со стороны он похож на полного придурка (хотя это мнение переводчика, в оригинале: *он выглядит нелепо*).

Сталкер (Воин/Вор)

Происходит ли дело на лесной поляне или в темном подземелье, Сталкер - непревзойденный специалист в бесшумном и незаметном передвижении, а в случае необходимости и в бою, на любых условиях.

У Сталкера Сила и Ловкость должны быть не меньше 13.

Роль: Сталкер - мастер охоты и выслеживания, что на поверхности, что в Подземелье. Он искусный воин, но предпочитает действовать скрытно, быстро и незаметно и… смертельно. Сталкеры носят легкие и бесшумные доспехи и очень профессиональны в использовании дистанционного оружия, но и оружием ближнего боя они владеют в совершенстве.

Вторичные Навыки: Любые.

Оружейные Профессии: Он должен уметь обращаться и с дистанционным и с оружием ближнего боя.

Дополнительные Неоружейные Профессии: Он получает на выбор дополнительно *Выслеживание (Tracking)* **или** *Установку Ловушек (Set Snares)*.

Рекомендованные Неоружейные Профессии: Небесполезными для Сталкера окажутся профессии *Разведения Огня (Fire Building), Рыбалки (Fishing), Охоты (Hunting), Выживания (Survival) и Маскировки (Disguise)*.

Предпочтительные Воровские Способности: *Бесшумное Передвижение* и *Слышание Шума* - вот две основные способности Сталкера, на первом уровне на них должно быть потрачено по 15%.

Снаряжение: Они предпочитают одеваться в клепаный кожаный доспех и не любят щиты. У большинства с собой есть наборы для скалолазания и отмычек.

Особые Преимущества: При использовании дистанционного оружия Сталкер получает бонус +1 к броскам атаки и повреждениям. Он может прятаться в природном окружении также как невысоклики. В подземелье каждый Сталкер (если он не Свирфнебля) может застыть на месте на неограниченное количество времени (способность аналогична Свирфнеблевской). У Глубинного Гнома - Сталкера вероятность увеличивается до 80% (вместо 60%)

Особые Недостатки: Он не может носить щит и металлические доспехи (кроме эльфийской кольчуги).

Пути Жреца

Жрец Камня

Эти жрецы обычно живут под землей и являются специалистами в общении с силами камней и скал. Большинство из них Свирфнебли, но иногда встречаются и Скальные Гномы. Они поклоняются не богам, а силам, которые, как они считают, заключены в камне - великом и живом существе. Они сами редко принимают участие шахтерские работах, но следят, что бы все происходило с надлежащим почтением.

Роль: Жрец Камня - это гном, который полностью погружается в окружающий его мир и неразрывно с ним связан. Если они действуют внутри общины, то большинство времени, они проводят в одиночестве - исследованиях и медитациях над каменной породой. Он настолько связан с камнем, что может предсказывать обвалы, извержения вулканов и становиться лучшим его обработчиком.

Вторичные Навыки: *Каменщик (Mason)* или *Шахтер (Miner)*.

Оружейные Профессии: Жрец Скал никогда не будет использовать оружие полностью сделанное из железа - он предпочитает молоты, дубины и копья с каменными наконечниками, а также пращи.

Дополнительные Неоружейные Профессии: Нет

Снаряжение: Он вооружен только каменным оружием, он никогда не будет носить железные щиты и доспехи, только деревянные или кожаные.

Особые Преимущества: Они могут определять различные подземные события абсолютно безошибочно. Если случай исключительно неоднозначный, то можно установить шанс неудачи, но не больше 10%.

Из-за своей тесной связи с камнем Жрец Камня может почувствовать приближение катаклизмов, таких как землетрясение, извержение вулкана, оползень, обвал задолго до их начала. Ему необходимо сделать про-

верку Мудрости чтобы почувствовать землетрясение или извержение за 1d12 часов, а оползень или обвал стены за 1d6 часов.

У них также прекрасные отношения с жителями элементального плана земли - если Жрец Камня призывает земляного элементала, то приходит самый сильный и большой из возможных, да еще и лояльно настроенный по отношению к жрецу и готовый выполнять любые его приказы.

Особые Недостатки: Для того чтобы использовать свои способности и читать заклинания он должен быть в прямом контакте с необработанным камнем.

Жрец Природы

Живущие в самой глубине лесов, и знающие в них каждый пенек и кустик, Жрецы Природы практически не общаются с другими гномами, предпочитая жизнь отшельника

Роль: Хотя они редко пересекаются с другими гномами в повседневной жизни, Жрецов Природы уважают за то, что они помогают сохранять то окружение, в котором живут их сородичи. Также как и друид, Жрец Природы заинтересован в безопасности своего леса и будет отчаянно его защищать от любых угроз. Но они не совсем затворники - время от времени они посещают близлежащие гномьи поселения, для участия в фестивалях и праздниках, а иногда помогают заблудившимся в их владениях гномам или невысокликам.

Вторичные Навыки: Лесник (Forester) наиболее подходящий навык для этого пути.

Оружейные Профессии: Они предпочитают деревянное оружие. В отличие от большинства жрецов им доступны луки.

Дополнительные Неоружейные Профессии: В качестве бонуса он получает *Установку Ловушек (Set Snares)*.

Рекомендованные Неоружейные Профессии: Профессии *Разведения Огня (Fire Building), Чувства Погоды (Weather Sense), Чувства Направления (Direction Sense)* и *Лечения (Healing)* лучше всего подходят этому пути.

Снаряжение: Вдобавок к оружию и доспехам, Жрец Природы носит с собой набор трав, необходимых для изготовления лечебного зелья, приготовления которого требует 2d6 оборотов и должно быть использовано в течение суток (оно излечивает 2d6 хитпоинтов).

Особые Преимущества: Все Жрецы Природы могут безошибочно определять растения животных и чистую воду, а также могут проходить по природному окружению не оставляя следов. На третьем уровне он получает иммунитет к заклинаниям *очарования* лесных существ и получает по одному языку лесных существ за каждый уровень после третьего включительно.

Особые Недостатки: Он не может носить доспехи и использовать оружие больше чем на 10% состоящие из железа.

ГЛАВА 5: ГРАНИТКА

Это поселение, расположенное между двумя лесистыми склонами, насчитывает около 350 гномов, разделенных на семь кланов, у каждого из которых есть своя собственная подземная пещера. Хотя это поселение Скальных Гномов, он подойдет и для Лесных (за исключением большей лесистости и меньшего количества народа), а если расположить его в Подземелье, то оно станет во многом похоже на города Свирфнеблей в миниатюре.

На поверхности заметить здесь поселение очень тяжело - все тропки и входы тщательно закамуфлированы кустами или деревьями или находятся между огромными камнями.

1. Центральная Пещера

Серия больших искусственных пещер служит местом для сбора всего поселения. Несколько ювелирных магазинов и таверн выдолблено прямо в стенах этой пещеры. Центральная пещера, служащая для проведения фестивалей и праздников, своей формой напоминает стадион со множеством мест, на которых могут разместиться до тысячи гномов. К выходу на поверхность, где они гномы проводят наземные собрания, ведет огромная спиралевидная лестница.

2. Клан Каппелькортов

Этот клан, состоящий из 30 гномов, занимается обработкой драгоценных камней.

3. Клан Лаффталигонов

Этот клан специализируется на камнерезных работах. В нем нчуть больше 40 членов

4. Клан Астролакилей

Этот клан отвечает за продовольственное обеспечение поселения и за патрулирование окрестностей. Традиционно большинство жрецы родом из этого клана. В нем 75 членов.

5. Шахты

В эти соединяющихся туннелях находятся жилы драгоценных камней, разрабатавающиеся в настоящее время. Входы в тунелли надежно скрыт секретной дверью, которая, в свою очередь, надежно замаскирована.

6. Клан Пипвистлинов

Из этого клана родом большинство шахтеров Гранитки.

7. Клан Квиллитикутов

Это клан отвечает за разведение животных; они содержат небольшое стадо овец и ротов в пещерах. В этом клане состоит около 60 пухленьких Квиллитикутов.

8. Клан Мастакалатлов

Клан специализируется на рыбной ловле. Также из него родом почти все приключенцы поселения.

9. Клан Баракаталов

У членов этого клана короткие носы (по меркам гномов), но храбрые серца - они отвечают за защиту поселения от захватчиков. В этом клане 40 гномов.

10. Склад и Секретный Выход

В этих пещерах, надежно укрытых за секретными дверями и хитроумными ловушками, хранятся все запасы провизии и воды. В критической ситуации здесь можно или укрыться или уйти секретными туннелями.

НЕВЫСОКЛИКИ

ПРЕДИСЛОВИЕ : НЕВЫСОКЛИКИ

- "Посидите рядом со мной, внучки, пока тепло этого очага успокаивает мои старые кости".
- "Твои кости не старые, Бабушка!" пропищал самый младший из всех - Кепли, небольшой светловолосый ангелочек не больше полутора футов ростом.
- "Да-да конечно, Маленький Кепли - Я все еще могу сделать пару па! Вот вспоминается мне ночь Фестиваля Двадцатилетия, уже столько лет прошло...".
- "Бабушка, расскажи, расскажи - пожалуйста!" - раздался целый хор голосов.

Но старушка подняла руку и отрицательно покачала головой, с седыми волосами завязанными в огромный пучок на затылке. Она тихо хмыкнула над нетерпением ребятни. "В другой раз, внучки... в другой раз вы услышите и эту историю. Но сегодня я для вас приготовила совсем иной рассказ".

Старый невысоклик поудобнее уселась в уже потертом кресле и повернулась лицом к камину.
- "Кх-кх-кх, историю, которую я вам расскажу, я сама впервые услышала от собственной бабушки еще тогда, когда была не старше чем Петтери". Она взъерошила волосы сидящей рядом маленькой девчушки. Петтери гордо повернулась к своим братьям и сестрам, но их внимание было приковано фигуре в кресле
- "И я надеюсь", продолжала она, "что когда-нибудь, много-много лет спустя кто-то из вас будет сидеть в этом же кресле и рассказывать эту историю своим внукам".
- "Мы будем, Бабушка! Мы обещаем!" Широко открытые глаза, серьезные лица ☺ - маленькие невысоклики приготовились слушать. Они уже поняли, что сегодня услышат необычную историю.

Небольшие невысоклики, стали такими же популярными персонажами в фэнтези, как и рослые рыцари в сверкающих доспехах или облаченные в мантии маги, постоянно. Возможно именно своим ростом, внешним видом (полностью негероическим) они и завоевали наши сердца.

Конечно, большинству невысокликов, жизнь приключенца покажется, мягко говоря, не самым благоразумным выбором. Они считают, что вообще только эксцентричность или легкие проблемы с головой могут заставить нормального невысоклика отправиться в путешествие и оставить у себя за спиной родной дом и полную деревню приговаривающую "М-дааaа, вообще-то этот парень всегда был немного странноват".

Вся их раса, от мала до велика, очень дорожит своим тихим и спокойным существованием полным комфорта. Они почти полностью лишены многих человеческих амбиций - невысокликов вполне устраивает жить в уютной, хорошо обставленной норе и наслаждаться прекрасным табаком и обильными обедами. Типичный невысоклик обычно косо смотрит на проезжающую мимо партию приключенцев - в том смысле, что он не хочет оказаться среди них, но вот послушать истории далеко не прочь. Любого невысоклика может привести в ужас перспектива поспать на жесткой и холодной земле посреди леса или тем более в промозглом и жутком подземелье! Но некоторые из них все же покидают свои уютные дома и уходят на встречу приключениям, опасностям, а возможно славе и богатству. На самом деле, они, наверное, думают о таких вещах в последнюю очередь - главное то, что тот комфорт и спокойствие которые они так любят не достается просто так! Они так же очень ответственны и никогда не забывают друзей, таким образом то, что друг находится в опасности может стать чуть ли не единственной причиной способной вытащить сопротивляющегося невысоклика из его уютной кровати.

Несмотря на свой далеко не крупный размер, невысоклик-приключенец может быть очень полезным для любой партии, хотя бы тем, что их вечная жизнерадостность, свежий и живой взгляд на любую ситуацию вкупе со способностью подружиться практически с кем угодно, независимо от расы, могут очень сильно помочь в приключениях. В придачу к этому они всегда остаются верными своим друзьям и на них можно положиться в практически любой ситуации. Из-за этих своих качеств они даже становятся лидерами групп приключенцев

Если подходить к делу с более практической точки зрения, маленькие и проворные пальцы невысокликов давно уже являются предметом зависти многих воров других рас и еще, никогда не думайте, что небольшой размер невысоклика говорит о его физической хрупкости и слабости. Хотя они, конечно же, слабые и маленькие по сравнению с обычными людьми, не говоря уже о монстрах их скорость, ловкость и живой ум перевешивают любые недостатки связанные с ростом или физической силой. Будучи совсем не воин-ственной расой они никогда не воют с себе подобными, да и с другими расами конфликты случаются только в крайне редких и действительно безвыходных ситуациях. Но даже в эти времена их тактика в основном сводится к засадам и диверсиям, а никак не к лобовым столкновениям, в которых более крупные противники наверняка одержат верх. И даже если ситуация оборачивается в их пользу они скорее дадут своим врагам отступить или убежать с поля боя, нежели начнут убивать их.

Их небольшой рост является скорее преимуществом, чем недостатком - небольшой рост не только может спасти жизнь в критической ситуации, но и может помочь пробраться туда, куда ни один человек, тангар или даже эльф никогда не протиснутся.

Общество невысокликов, также очень терпимо относится к любым проявлениям индивидуальности и желаниям пойти попутешествовать. Невысоклик покинувший свой дом в поисках удачи и славы всегда может рассчитывать на самый радушный и теплый прием, когда бы он ни пожелал вернуться. А ведь у него еще наверняка будет столько всяких захватывающих историй....

Но любой невысоклик, будь то приключенец или домосед, всегда будет с нежностью относиться к своему родному дому. Даже те, кто провел большую часть своей жизни в приключениях, периодически возвращались к родному очагу, чтобы в его тиши и уюте посидеть, подумать и поболтать с многочисленными родственниками и друзьями.

Невысоклики во Втором Издании AD&D®

Невысоклики кратко описаны в *PHB* Второго Издания. Существует три основные подрасы этих милых существ (Мохноноги, Дылды и Крепыши), которые описаны в *Monstrous Manual.* Дикие невысоклики Атаса описаны в книге правил по сеттингу *Dark Sun™* и расширению *Monstrous Manual* для *Dark Sun™.* И, наконец, люди играющие по сеттингу *Dragonlance™* - миру Кринна обнаружат, что очень распространенные там Кендеры теперь официально являются подрасой невысокликов.

Новая Информация о Невысокликах

Следующая глава дает куда больше информации о невысокликах чем все другие ранее выходившие книги правил. Эта информация будет адресована людям, которым нравится играть невысокликами, а так же Мастерам, которые хотя создать более интересных и живых NPC для своей кампании.

Основными персонажами-невысоликами в AD&D являются Мохноноги, но эта книга дает дополнительную информацию не только по этой подрасе, но и по всем другим - включая практически неизвестных Бородачей, (до сих пор упомянутых лишь в одном приключении по *Spelljammer™*). Все расы различаются не только историей, привычкам и обычаями, но также особыми способностями и значениями параметров. В этой книге описаны общество и культура невысокликов во всем их многообразии, а также Пути, которыми может пойти персонаж-невысоклик, типичная невысокличья деревушка, а также несколько советов по поводу прошлого невысокликов-приключенцев, а также их возможных целей.

ГЛАВА 1: ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ НЕВЫСОКЛИКОВ

Невысокликов можно встретить практически во всех мирах населенных людьми, эльфами, тангарами и т.д. Хотя невысоклики и внешне похожи на людей и даже обычно живут в той же местности, они значительно отличаются от "Большого Народа" как своим образом жизни, так и своей историей и происхождением.

В то время как люди, живущие в разных мирах, имеют разные легенды и мифы, касающиеся их происхождения и цели на земле, у невысокликов такая легенда одна - История Маленького Человека. Естественно, в зависимости от мира и места, эта история может достаточно сильно разниться и обрастать новыми подробностями - например, роль богини Йондаллы в этой истории зависит от того, кто ее рассказывает. Но суть всегда остается неизменной: это история о маленьком человечке путешествующим по разным густонаселенным и неблагосклонным землям, встречающим тысячи трудностей и всегда их преодолевающим благодаря своей смекалке, удачи, отваги и настойчивости.

История Маленького Человека

- "Петтери - будь хорошей девочкой и налей мне еще чаю... О, капни одну капельку вооон из той бутылочки - поверь так чай становится гораздо вкуснее. Спасибо внучка".
- "История, Бабушка - расскажи нам историю!" - ребятня нетерпеливо ерзала, пока Бабушка размешивала и смаковала свой чай, а затем начала рассказ.
- "Да... История Маленького Человека. Это не просто история о первом невысоклике - это также история Богов. Богов "Большого Народа" и Богов "Плохого Народа", людей и гоблинов, тех то живет далеко на небе и смотрит за миром и за теми, кто им поклоняется".
- "Бабушка, а как же Йондалла? Она ведь то же там живет, разве нет?"
- "Молодец! А где же она еще может жить? Все вы, наверное, знаете, что она Защитник Всех Невысокликов. Конечно, она живет там! На самом деле эта история не только о Маленьком Человек, она еще и о Йондалле. Но в те дни, когда наша история начинается, она еще не была Защитником Всех Невысокликов. На самом деле, в то время все считали Йондаллу абсолютно никому не нужной ненужной богиней, в которой не нуждались великие лорды Людей и Эльфов, Тангаров и Монстров.
- "Она не была ни слабой, ни смиренной, как вы могли бы подумать - как раз наоборот. Йондалла была не только отважной и смелой, но и еще и мудрой, часто давала полезные советы особенно во время, когда все Боги собирались вместе. Но, увы, поскольку ей никто не поклонялся, ее мудрые советы другие Боги часто пропускали мимо ушей - те боги, что хвастались количеством своих приверженцев, как петухи хвастаются перьями у себя на хвосте. Да и ростом она не очень вышла - люди, как и многие люди скорее обратят внимание на кого-то огромного и грозного, чем на того, кто еле достает им до колена"
- "Но, но, Бабушка...?" спросил Кепли. "Разве Йондалла не всемогущая богиня?"
- "Да, внучок - тут ты прав. Но даже в те времена, у многих других Богов были легионы приверженцев, и они могли заставить, кого угодно считаться со своим мнением. Йондалле же никто не поклонялся, и поэтому большинство Богов ее просто игнорировало, особенно, после того как ее на время исключили из их Совета..."
- "Но как они могли с ней это сделать?" захотела узнать Петтери.
- "Все очень просто, дорогая. Она очень часто слышала от многих из них, что именно они самые мудрые, сильные или известные. И в начале одного из Советов, она спросила 'Кто из вас самый великий?' Спор разгорелся нешуточный, скажу я вам, и длился он очень-очень долго и, в конце концов, когда уже иссякли все их аргументы, а сами они чуть было, не сошли с ума и не подрались они решили обвинить во всем Йондаллу, так как якобы она зачинщица этого спора; очень похоже на Большой Народ, а?
- "Но все не так просто как кажется; я думаю, что она просто устала оттого, что ее никто не замечает. Ей казалось, что даже те Боги и Богини, которых она считала своими друзьями, относились к ней снисходительно и время от времени посмеивались, как будто ее рост значит, что на не умнее ребенка! Уууух!
- "Но, Йондалла очень терпеливая и мудрая Богиня. Она, прежде всего, отличалась добротой, пониманием умением прощать и щедростью, а не тем, что другие Боги считали главным. Но запомните, мои малыши,

Йондалла еще и умная Богиня. Она видела, что силы Богов растут вместе с количеством им поклоняющихся, и она решила, что у нее тоже должны быть последователи. В конце концов, она решила, во что бы то ни стало тоже найти себе последователей.
- "Кепли, подбрось-ка еще одно поленце в камин - Аа! Хороший мальчик!
- "Йондалла покинула небо и спустилась на землю, где очень долго искала того, кого она посчитает идеальным для своего первого приверженца. Это длилось очень долго - тяжело, найти достойного среди тех, кто уже поклоняется другим Богам. Конечно она могла переманить часть последователей других Богов на свою сторону, но это привело бы к неприятностям, а Йондалла никогда еще не нарывалась на неприятности, когда можно было их обойти. Были и другие народы, никому не поклонявшиеся, но, сколько Йондалла наблюдала за ними, столько она убеждалась в их жестокости, подлости и дикости. Ей не нужны были последователи, которых нужно будет одергивать каждые десять минут и она решила продолжить поиски.
- "Я не знаю, как долго он искала на самом деле - моя бабушка предпочитала говорить 'день и год и год и день' - но я уверена в одном - это были долгие и утомительные поиски. И однажды она увидела Маленького Человека, сидящего на берегу реки и ловящего рыбу - тут ее поиски завершились".

Тут она остановила рассказ. Это была долгая, пауза полная томительного ожидания и размышлений над услышанным. Незаметно, Петтери еще раз наполнила кружку бабушки ее любимым чаем. И все-таки Кепли не выдержал: "Бабушка? А откуда взялся Маленький Человек? А что он делал пока Йондалла его не нашла? А кем он был, если он тогда еще не был невысокликом?"
- "Ох, дети, кто же знает? Помните, что это были "Плохие Дни", у нашего народа тогда еще не было ферм, деревень и собственных земель. Мы были разбросаны по всей земле, как мыши в то время, когда охотится сова. Каждая семья жила лишь сама с собой в тщательно упрятанной от посторонних глаз норе. Даа, жизнь тогда была куда тяжелей, чем сейчас: нам приходилось все время прятаться, красться, уговаривать кого-то и постоянно быть начеку - ведь враги были повсюду.
- "Но Маленький Человек никогда не боялся, как остальные. В лесу, где он жил еще не было ни одного существа, которое он не смог бы перехитрить, раз за разом, доказывая, что смекалка важнее грубой силы - с легкостью заманивая своих врагов в ловушки пока они гнались за ним и изматывая их до такого состояния, что они сами оставляли его в покое. Его родные жили в большей безопасности, чем остальные невысоклики в те времена, так как он успевал отводить беду и преследователей и от них тоже, и, в конце концов, даже гоблины перестали нападать на них, зная, что все равно попадутся на очередной трюк
- "Йондалла долго наблюдала за Маленьким Человеком и решила, что он как раз ей подойдет - умен, смел, с добрым сердцем и полон доброго юмора, всегда готовый посмеяться. И самое главное, он был как раз такого роста, какого нужно. И однажды она явилась ему и предложила сделку: если Маленький Человек соберет свой разрозненный народ воедино и расскажет им о Йондалле, то в обмен на их поклонение она станет защищать их от всех врагов и сделает их жизнь мирной спокойной, в общем, такой, какой она им нравится.
- "Маленький Человек все обдумал и решил, что это честное предложение. И с того времени и по сей день Йондалла всегда помогает нашему народу и его процветанию - ведь мы ее народ".
- "А Маленький Человек, Бабушка? Что случилось с ним?" спросила Петтери.
- "Он, детка, и сейчас путешествует по разным мирам, где живет наш народ, собирая его воедино" усмехнулась старушка. "Но это уже совсем другая история". ☺

История Невысокликов

Легенда о Маленьком Человек присутствует практически в каждом мире, где есть невысоклики. Но естественно обрастает новыми фактами и изменяется от рассказчика к рассказчику. По одним версиям, Йондалла создала Маленького Человека из всего лучшего, что есть в людях, гномах, тангарах и эльфах, по другим она создала невысокликов еще задолго до появления Маленького Человека, а потом оставила их на долгое время, желая посмотреть, как они выкрутятся, другие вообще не говорят, откуда появились невысоклики, а просто начинают со встречи Йондаллы и Маленького Человека.

Все версии, правда, едины в одном, что до того как случилась эта история невысоклики были пугливым и робким народом, жившим на задворках цивилизации в основном охотой и собирательством, постоянно прячась и убегая от людей и других злых существ, которые непрестанно на них охотились. Цивилизованные расы - эльфы, люди, тангары и гномы - даже не замечали их. Затем, по причинам так и оставшимся непонятными для других рас, маленький народ неожиданно вышел из тени, собрался вместе и создал множество поселений по всем известным мирам, занимающихся в основном сельским хозяйством. Одно можно сказать точно, что невысоклики появились позже, чем люди, тангары, гномы и уж конечно много позже чем эльфы. Невысоклики решили не соревноваться с другими расами за жизненное пространство, за место этого они выбрали практически необитаемые места, которые с упорством и любовью облагородили и превратили в достойные восхищение края, которые и унаследовали их потомки.

Общество невысокликов сформировалось в достаточно тесном контакте с людьми, в основном по причине близости поселений. Иногда они селились вместе с людьми или в их городах (переодически формируя целые "Невысокличьи Кварталы") или рядом. Но чаще они образовывали свои собственные анклавы где-то неподалеку от людей, и никогда не пытались расширять свои владения. Где-то раз в десять-двенадцать поколений находилась группа единомышленников, и они отправлялись на разведку и заселение еще не занятых земель, но, как и их отцы, они выбирали только земли, на которые не претендовала ни одна другая раса. Никогда не было случаев, чтобы невысоклики пытались выжить кого-то даже с самых благополучных земель, в самом крайнем случае они просто селились вместе с коренными обитателями и то только в том случае, если те оказывались не против.

Невысоклики стараются поддерживать самые теплые отношения со всеми своими соседями. У них есть дар уживаться и с тангарами и с гномами и с эльфами и с людьми независимо от климата, местности и отношений последних друг с другом. Они также характеризуются отсутствием всяких предубеждений, что позволяет им с легкостью общаться с любыми расами и даже принимать у себя в поселениях самых неожиданных гостей. Существует еще одна особенность им свойственная - сами невысоклики никогда и ни где не становились ничьими расовыми врагами: тангары не любят орков, гномы кобольдов и наоборот, но к невысокликам ни одна раса не испытывает отрицательных эмоций, поэтому они способны мирно сосуществовать даже с теми же кобольдами.

Боги Невысокликов

Так же как и история о Маленьком Человек, пантеон Богов невысокликов одинаков во всех мирах, с оправкой на местную историю и культуру. В сущности, они поклоняются одним и тем же Богам во всех мирах, просто называют их разными именами. Допустим среди невысокликов Муншаезских Островов в мире *Forgotten Realms™* Йондалла известна как Перисса, а маленького Человека она создала из одного из этих островов. В тоже время невысоклики живущие на Побережье Мечей (что не очень далеко от Муншаез) знают Йондаллу как Даллиллию и считают одну из своих деревень родиной Маленького Человека. Невысоклики Лориэна, что много южнее напротив считают, что Маленький Человек родился в одной из их деревень. И, конечно же, все считают, что Йондалла относится именно к их подрасе (в отличие от Маленького Человека, который, по общему мнению, сочетает в себе особенности всех невысокликов).

Важно знать, что эти различия зависят далеко не только от подрасы. Невысоклики двух деревень, находящихся в десятке миль друг от друга могут уже по-другому называть Йондаллу и быть полностью уверенными, что это божество имеет отношение только к их деревне, а никак не к невысокликам в целом.

Это отражает еще одну особенность менталитета невысокликов: по настоящему серьезные вещи происходят только неподалеку от дома. Гораздо проще и приятней поклоняться Богу, который смотрит только за твоей деревней, чем тому, чьим уделом является вся раса - так до тебя самого дело никогда и не дойдет. Поэтому отношение людей к своим Богам, а особенно их фанатичная преданность им, часто ставят невысокликов в тупик. Это не значит, что они сами серьезно не верят в Богов; они просто относятся к ней с уважением, но без всякого страха и трепета.

Невысоклики рассматривают эту проблему с точки зрения того, что у них с Йондаллой заключен договор, что они ей поклоняются, а она в обмен на это их всячески защищает и помогает. Жрецы-невысоклики существуют для того, чтобы следить, что уговор честно исполняется обеими сторонами. Хотя это может показаться просто холодным расчетом, на самом деле это далеко не так: легенды "Плохих Дней" напоминают всем невысокликам о том, чем и как они обязаны Йондалле и обычно они относятся к ней с уважением и любовью

Вдобавок, невысоклики могут поклоняться достаточно большому количеству других Богов, обычно называемых "маленькие Боги" или "домашние Боги". Чуть ли не каждый дом имеет своего собственного "Бога", обычно из числа давно умерших, чем-то отличившихся родственников. Допустим тот, кто когда-то первый основал поселение в этом месте - имеет все шансы стать таким "Богом" и на него ляжет ответственность за спокойство и благополучие деревни. Маленький Человек обычно рассматривается неневысокликами как некая квинтэссенция всех героев и примечательных личностей за всю историю их расы.

Невысоклики обычно склонны периодически благодарить своих "домашних божеств". Например, они могут поблагодарить "Бога выпечки" ☺, если пирог получится особенно вкусным, "Бог соседних лесов" также будет отблагодарен в случае удачи на охоте. Невысоклики-рыбаки обычно почитают древних жителей реки - например, древнюю и закаленную в боях форель ☺. И последние они никогда не делают чучел тех животных или рыб, что они когда-то поймали

Пантеон обычных для невысокликов Богов хорошо описан в *DMG* и *Мифологии Существ*. То, что приведено здесь это достаточно полный, но все же краткий обзор.

У этого народа взгляд на религию исключительно матриархальный: все их главные Боги - женщины. Богини отвечают за все самое важное в жизни невысокликов; Боги-мужчины обычно рассматриваются как приятели Богинь и отвечающие за периферийные (если вообще нужные) аспекты жизни.

Аватар, указанный в описании каждого Бога, является его типичным воплощением - формой, в которой Божество обычно встречается в игре. Конечно же, они не являются обычными NPC которых персонаж переодически встречает. Эти невысоклики вполне обычного вида, но практически неограниченных возможностей обычно появляются, чтобы предупредить персонажа о чем-то или предложить решение какой-то проблемы. У Маленького Человека нет аватара, так как он не Бог, а легендарная (и возможно мифическая) личность.

Далее представлены главные Боги невысокликов, которые обычно характерны для любого мира (хотя у них несчетное количество воплощений и имен). Но чаще они все же обращаются к "маленьким Богам", так как тем легче повлиять на спокойную жизнь невысокликов и помочь им в выполнении повседневных забот. ☺

Йондалла (Высшая Богиня)

Йондалла это богиня природы, растений и процветания. Она главная в пантеоне Богов невысокликов - отвечает за создание расы и за заботу о мире, удобстве и достатке всех невысокликов. Он так же является защитником всей расы в целом; хотя во всех своих воплощениях она выглядит, как добрый и приятный невысоклик, взамохом руки она может старить и высасывать жизненную энергию из тех, кто обижает ее народ. Ее символом является лежащий на щите рог изобилия, олицетворяющий ее роль защитницы и благодетельницы невысокликов.

Аватар: Йондалла появляется как жизнерадостный, привлекательный и гордый невысоклик одежде зеленого цвета и обычно со щитом.

Шиила (Средняя Богиня)

Богиня природы, погоды и сельского хозяйства Шиила очень часто принимается за саму Йондаллу; некоторые даже считают, что Шиила и Йондалла это две стороны одной Богини. Шиила отвечает за все праздники и уборку урожая, а так же, что, наверное, самое главное, за любовь.

Аватар: Появляется как очень привлекательная девушка-невысоклик с блестящими цветами в волосах, постоянно смеющаяся и очень довольная жизнью. Несмотря на кажущуюся наивность и простоватость, она обладает огромной силой - особенно, что касается природной магии.

Цироллали (Средняя Богиня)

Эта Богиня отвечает за повседневные заботы невысокликов, их отношения друг с другом, благополучие семейного очага; некоторые опять же считают, что скорее еще одно воплощение Йондаллы, чем самостоятельная Богиня. Среди ее почитателей считается, что главное, что они могут делать во славу ее имени - это иметь со всеми окружающими хорошие, дружественные отношения; она очень огорчается, когда кто-то из невысокликов не проявляет должного уважения и дружелюбности.

Аватар: Она часто принимает форму сутулого невысоклика неопределенного возраста, в поношенной одежде и измученного бедностью и непосильным трудом. В этом обличье она часто приходит к домам невысокликов и горе тому, кто не пустит и не поможет ей!

Арвориин (Средний Бог)

Бог защиты и осторожности, Арвориин покровительствует разведывательным и оборонительным операциям, но не войне. Он более серьезен, чем типичный невысоклик (или Бог невысокликов) и всегда напоминает, что нынешний мир и процветание, которым они наслаждаются можно легко потерять в любую секунду.

Аватар: Арвориин появляется как красивый и очень сильный воин-невысоклик. Он обычно вооружен очень красивым коротким мечом и блестящим щитом.

Брандобарис (Младший Бог)

Это Бог приключения (и злоключений), очень популярный среди путешествующих невысокликов (особенно воров). У него весьма своеобразное чувство юмора, в придачу к полному отсутствию такта. У

Брандобариса всегда есть наготове какая-либо шутка, способная остудить даже самую напряженную ситуацию. Он хороший друг Гарла Сияющего Золота (Garl Glittergold) и Баервана Дикого Странника (Baervan Wildwanderer).

Аватар: Брандобарис обычно предстает в виде пухлого и веселого невысоклика, всегда очень хорошо одетого и готового шутить по любому поводу (даже в очень серьезных разговоров).

ГЛАВА 2: ПОДРАСЫ НЕВЫСОКЛИКОВ

Три подрасы невысокликов - Мохноноги, Крепыши и Дылды - были представлены в *PHB* и описаны в *Monstrous Manual*; здесь же представлена дополнительная информация об этих подрасах. Все эти подрасы существуют везде, где вообще есть невысоклики, часто также встречаются смешанные браки и соответственно дети. Большинство невысокликов все же Мохноноги (около 75% из всех невысокликов мира), Крепышей около 15%, а великанчиков всего около 10%. Ходят слухи, что есть еще некие загадочные "первые невысоклики" - прародители всех трех подрас, скрывающиеся в глубоких и непролазных лесах, но они никогда толком не подтверждались; даже если они и есть, то им так удачно удается скрывать свое присутствие, что ни одна раса их никогда не встречала. В большинстве случаев этими "первыми невысокликами" оказывается какой-нибудь клан из уже перечисленных подрас, оставшийся без дома и вынужденный скитаться после природных катаклизмов или войн.

Остальные три подрасы распространены значительно меньше; каждая из них относится к конкретному сеттингу и встречается только в нем. Кендеры, к примеру, являются уроженцами Кринна и их можно встретить как в описании сеттинга *Dragonlance™*, так и в расширении *Monstrous Manual* для этого сеттинга. Хотя они в принципе встречаются только на Кринне, их неуемное любопытство временами приводит в самые неожиданные места. Информация представленная в этой книге вполне достаточна для того, чтобы позволить играть Кендерами вне *Dragonlance™* - правда, нужно четко осознавать последствия подобного шага!

Атасийские невысоклики, те, что родом с *Dark Sun™* также описываются и в самом сеттинге и в расширении *Monstrous Manual* для него; Насколько известно ни один представитель этой подрасы никогда не встречался нигде кроме самого Атаса. И, наконец, крайне редкие Полярные Невысоклики, или Бородачи, распространились по некоторым изолированным мирам на своих спеллджаммерных кораблях, и хотя очень, но их можно встретить как в других мирах, так и в местах встречи спеллджаммеров.

Все невысоклики, независимо от подрасы, имеют высокую сопротивляемость магии и ядам - за каждые 3 ½ очка Телосложения они получают бонус +1 к спасброскам против заклинаний, посохов, жезлов, волшебных палочек и ядов. Также независимо от подрасы они добавляют +1 ко всем своим броскам атаки при использовании дистанционного оружия. Они могут очень-очень тихо и незаметно передвигаться, что дает им великолепный шанс ошарашить противника (только если на них не одет металлический доспех). И, наконец, они очень легко обучаются языкам; вдобавок к своему собственному и общему языками, большинство невысокликов хоть бы немного будут знать гномий, эльфийский, тангарский, гоблинский и орочий (количество возможных для изучения языков зависит от Разума персонажа и описано в *PHB*).

Странствия Маленького Человека

- "Теперь Маленький Человек путешествовал по окрестностям и собирал свой народ вместе, показывал им, как можно перехитрить и напугать врагов, а оставшихся вместе победить - в общем, делал все то, о чем они с Йондаллой договорились. Вскоре на берегу уже известной реки появилась небольшая деревня. Оставаясь верной своему слову Йондалла обеспечила их комфортом и спокойствием, которого никто из них никогда раньше не видел - вдоволь еды, безопасное место для отдыха, друзья, и тепло в каждом доме.
- "Это было лучшим подарком, который только можно придумать, чтобы показать любовь к своему народу: и с тех пор в каждом доме, где живут невысоклики, неважно насколько он скромен и мал, горит очаг, освещающий, обогревающий и кормящий нас - в память о том даре Йондаллы.
- "И они так полюбили свою новую жизнь, что большинство решило никогда более не отходить далеко от своих домов, а о Плохих Днях всегда помнить как о предупреждении, что полученное надо хранить и беречь

Тут рассказчица на минуту закашлялась и взяла еще одну чашечку чая. Довольно вздохнув, она опять уселась в мягкое кресло. Кепли забрался к ней на колени, и она рассеянно погладила его по голове.
- "А что же случилось с Маленьким Человеком, а Бабушка? Он тоже остался немного отдохнуть?" спросила Петтери, показывая язык своему брату, так удобно устроившемуся на бабушкиных коленях.
- "Как это ни странно перемены произошедшие с невысокликами Маленького Человека почти не затронули - он оставался все тем же веселым и беззаботным, находящимся в вечном движении и когда он закончил зада-

ние порученное ему Йондаллой он решил вернуться к своим обычным делам, если у нее нет других планов относительно него.
- "Йондалла было очень им довольна, но она хотела, чтобы он сделал то же самое для всех остальных невысокликов мира. По своей натуре Маленький Человек был путешественником и поэтому решил, что будет здорово пройти по всему миру и увидеть все, что только можно увидеть. И он отправился в путешествие по всем лесам и полям, где только можно было найти наш народ, чтобы показать им как можно устроить свою жизнь и никого не бояться. А когда он справился и с этим Йондалла открыла ему пути, пути известные только Богам, и ведущие в другие миры.
- "И снова он отправился в путь, путешествуя из мир в мир он отыскивал разрозненные части нашего народа и учил их жить в спокойствии, достатке, а главное в мире с соседями. Тех, кто жил рядом с лесами управляемыми эльфами он учил общению и налаживанию отношений с Лесным Народом - так появились Дылды. Тех, кто жил недалеко от подземных городов тангаров он научил вести дела с этим народом, успешно торговать и никогда не сориться - так появились Крепыши.
- "И где Маленький Человек ни проходил - он встречал людей, ему даже стало казаться, что они могут жить где угодно и даже в то время людей было намного больше, чем эльфов и тангаров вместе взятых. Он внимательно наблюдал за людьми и из всего Большого Народа они, как ему казалось, были похожи на невысокликов. Эльфы были очень привязаны к своим лесам, тангары к горам, а люди жили и на бескрайних равнинах и среди гор и даже в джунглях и пустынях. И где бы ни жили люди, неподалеку он находил и невысокликов. Так появились Мохноноги - и началась долгая дружба между нами и Большим Народом"
- "А что же Маленький Человек, а Бабушка? Ведь Йондалла наградила его за помощь?" спросил Калькин.
- "Конечно, внучок - но всему свое время. Очень-очень долго Маленький Человек путешествовал по мирам, встречая много новых людей и чудес. Чуть ли не в каждой организованной им деревне ему предлагали остаться, но он всегда отказывался - ему же очень хотелось узнать что там, за следующим поворотом.
- "И вот однажды он взобралс на холм и посмотрел на долину внизу, ему показалость, что это самое прекрасное что он видел в своей жизни - весело бурлящая и искрящаяся река протекала между ухоженными полями и все это было окружено удивительным лесом. Это была небольшая деревня нашего народа, и только Маленький Человек подумал, что хорошо было посидеть на берегу и половить рыбку, как он понял что это и есть та самая река на берегу которой он уже сидел столько лет назад! Он нашел свою нору, в которой был полный порядок и чистота - все время, что его не было соседи следили за его домом - наконец то он мог сесть перед своим собственным очагом и расслабиться, после стольких лет путешествий. Я так думаю, что он и до сих пор там живет ."

В комнате воцарилась тишина, малышам даже показалось, что их бабушка уснула - уж слишком удобно устроилась она в кресле, недалеко от очага. Наконец Петтери решилась спросить.
- "Бабушка... А это правда, что ты сама однажды переплыла Широкое Море... и… и еще дальше, а?"

В глазах старушки отразился язычок пламени - глазах полных приятных воспоминаний.
- "Дааа, дети... было дело. Хорошие были времена! Но эту историю я вам расскажу в следующий раз". ☺

Мохноноги

Этих самых распространенных невысокликов можно встретить везде, где живут люди (за исключением Кринна, который буквально весь кишит Кендерами). Их стиль жизни очень похож на человеческий, за исключением того, что они предпочитают в деревни городам. Они обычно осваивают несложные, но нужные профессии фермеров, мельников, трактирщиков, ткачей, пивоваров, портных, пекарей и купцов.

Средний мохноног, строением тела напоминает человека, но он обычно 3 футов ростом с кожей от бледного до светло-коричневого цвета, со светлыми или темными волосами соответственно и коричневыми или ореховыми глазами. Они очень редко ходят в обуви (только в плохую или холодную погоду), а узнать их можно по волосатым ногам, но в то же время у них нет ни бород, ни усов. Они предпочитают носить удобную одежду ярких расцветок, такую как брюки и рубашки или платья, а также всевозможные куртки, жакеты, жилетки и шляпы. У них круглые и очень выразительные лица, очень похожие на лица детей.

Мохноноги обычно живут чуть дольше людей, в среднем 100 лет - хотя некоторые долгожители доживали и до 150. Мохноног становится самостоятельным к 25 годам.

Мохноноги не самые трудолюбивые из невысокликов, но недостаток упорства они с лихвой компенсирую смекалкой. Допустим, фермер мохноног, может полдня проваляться в тени деревца, а урожая все равно получит больше чем фермер-человек на куда большем участке, просто потому, что система орошения им придуманная куда лучше. Платье сшитое женщиной-невысокликом ценится гораздо дороже, чем аналогичное, но сшитое человеком - из-за своей несравненной мягкости и легкости.

Мохноноги очень тесно связаны с человеческим обществом. Он могут сами работать на людей или нанимать людей, многие купцы сделали целые состояния на торговле с людьми. Если они селятся в человеческих городах, то предпочитают жить рядом с другими невысокликами, когда это возможно.

Дом Мохнонога является смесью между норой и обычным домом. То, что над землей обычно покрыто деревянной крышей, имеет несколько дверей и много светлых и больших окон - только потолки не превышают 5 футов. Под землей будет находиться камин и несколько небольших, обычно кладовых комнат. Если нет возможности жит в обычном для себя доме, Мохноноги вполне нормально чувствуют себя в человеческих жилищах - даже там они найдут, где установить очаг и собираться для дружеских встреч.

Таблица 5: Возможные Параметры Мохноногов

Характеристика	**Минимум**	**Масимум**
Сила	3	17
Ловкость	8	19
Телосложение	10	18
Разум	6	18
Мудрость	3	18
Обаяние	7	18

Расовые Изменения Параметров: -1 к Силе, +1 к Ловкости
Начальные Языки: Общий и родной.
Инфразрение: Нет
Расовые Способности: У Мохноногов очень хорошие отношения со всеми людьми; в игровых терминах они получают бонус +2 к броскам реакции при встрече с любым человеком.

Крепыши

Крепыши встречаются не так часто как Мохноноги, но они, тем не менее, достаточно многочисленная и распространенная раса. Ростом они лишь на несколько дюймов выше обычного Мохнонога, но гораздо плотней - на самом деле, типичный Крепыш весит вполовину больше Мохнонога! Это кстати не говорит о том, что они толстые - Крепыши просто плотнее сложены, чем остальные невысоклики, за счет чего они почти всегда побеждают в популярной среди невысокликов борьбе.

Будучи более упитанными, чем остальные подрасы Крепыши склонны слегка краснеть, если они довольны или смущены и столь же быстро наливаться краской, если раздражены или устали. В основном у них светлые волосы, обычно русого или песочно-красноватого цвета; их глаза могут быть голубыми, серыми или зелеными. В отличие от Мохноногов и Дылд у Крепышей на лице может быть растительность, не бороды конечно, но все же; обычно это бакенбарды, усы это большая редкость и те, у кого они есть чрезмерно гордятся этим фактом.

Они предпочитают одеваться в практичную и неброскую одежду из хорошо выделанной кожи, из-за чего их бывает достаточно сложно отличить друг от друга - одежда почти всегда одинаковая. Как бы то ни было у каждого Крепыша есть парадное одеяние, обычно из редкого и дорого материала (хлопка, шерсти или даже шелка). Они очень часто обуты в некоторое подобие мокасин, которые оставляют ногам почти всю их природную подвижность и ловкость, но защищают от острых камней или сучьев под ногами.

Крепыши не слишком разделяют любовь Мохноногов к людям и сами больше склонны общаться и иметь дела с тангарами. Они очень хорошо сходятся друг с другом и их поселения обычно находятся неподалеку. Они часто заключают как военные, так и торговые соглашения - всегда к общей выгоде.

Их деревни в основном находятся в холмистых или горных районах неподалеку от озер или рек и полей со свободным доступам к ним воды. Крепыши это единственные невысоклики которые имеют склонность к горному делу, и даже он часто преуспевают в нем. Среди них также встречаются искусные ювелиры, каменщики, граверы, строители, резчики и кузнецы. Крепыши не очень хорошие крестьяне, но они знают толк в грибах. Их купцы в основном торгуют вышеуказанными товарами.

Они часто живут в почти полностью подземных домах, с редкими окнами для поступления света и воздуха, но все-таки дома немного мрачнее холоднее и утилитарней чем жилища Мохноногов.

Будучи самыми трудолюбивыми из всех невысокликов, Крепыши могут выполнять большое количество работ за очень короткое время. Из них получаются стойкие солдаты, а их инфразрение дает им большое преимущество во время ночных сражений. Они искусные пловцы и лодочники и могут использовать свои маленькие и быстрые лодки в ночных атаках против куда больших кораблей.

Их продолжительность жизни превышает 130 лет, а совершеннолетия они достигают к 30 годам. Были случаи, что некоторые старейшины жили даже больше двух веков.

Таблица 6: Возможные Параметры Крепышей

Характеристика	Минимум	Максимум
Сила	5	17
Ловкость	8	19
Телосложение	10	19
Разум	6	18
Мудрость	3	18
Обаяние	5	18

Расовые Изменения Параметров: -1 к Силе; +1 к Ловкости или Телосложению
Начальные Языки: Тангарский язык вдобавок к общему и родному.
Инфразрение: 60 футов
Расовые Способности: У Крепыша есть 75% шанс угол наклона подземного прохода и 50% шанс определить направление и глубину под землей.

Дылды

Эта подраса невысокликов встречается еще реже, чем Мохноноги и Крепыши, но в районе лесов они достаточно распространены. Средним ростом чуть больше 4 футов, Дылды значительно стройней и хрупче сложены, чем остальные подрасы, они весят примерно столько же, сколько и Мохноноги. У них длинные волосы, часто завязанные в хвост. Они живут дольше, чем все остальные подрасы невысокликов - в среднем 180 лет, но бывали случаи, когда они доживали даже до 250. Так же как и Мохноноги они не очень любят ходить в обуви, а волосы, растущие на ногах, более незаметные и редкие.

Им приходятся по душе коричневый, желтый и зеленый цвета - в них, при помощи особых составов они и красят свою одежду, придавая ей практически природные оттенки. Они предпочитают компанию эльфов всем остальным, и большинство их деревень находится неподалеку от поселений Лесного Народа, с коим они успешно торгуют.

Предпочитая жить над поверхностью земли, Дылды часто селятся в просторные деревянные дома с множеством больших окон. На самом деле у их 6 футовых домов, конечно же, есть подвалы, но они используются в основном в качестве кладовых. Как бы то ни было, в очень жаркие дни они на ночь уходят в более прохладные подвалы, чтобы с комфортом провести время в приятной компании.

Дылды очень любят работать с деревом. Среди них встречаются прекрасные плотники, лесорубы, резчики, музыканты, пастухи, молочники, сыроделы, охотники и разведчики. Сельское хозяйство дается им куда лучше, чем Крепышам (правда до Мохноногов им очень далеко), а в собирании орехов, ягод, корней и трав среди остальных невысокликов им нет равных.

Они единственные невысоклики кому нравится верховая езда - они предпочитают пони. Хотя они вывели собственную породу низкорослых лошадей: быструю, лохматую, проворную и очень выносливую.

Им конечно далеко до людей и их тяжелыми боевым лошадьми и рыцарями в полных панцирях, но они могут выполнять роль легкой кавалерии и конных лучников во время военных кампаний.

На земле Дылды, с потрясающей сноровкой орудуют копьями, образуя строй типа "дикобраз" - и у конников и у пехотинцев пропадает всякой желание атаковать подобное. Это, пожалуй, единственное, что невысоклики вообще как раса могут противопоставить в ближнем бою существам большего размера.

Таблица 7: Возможные Праметры Дылд

Характеристика	Минимум	Максимум
Сила	3	17
Ловкость	8	19
Телосложение	10	18
Разум	6	18
Мудрость	7	19
Обаяние	5	18

Расовые Изменения Параметров: -1 к Силе; +1 к Ловкости или Мудрости
Начальные Языки: Эльфийский в придачу к родному и общему.
Инфразрение: 30 футов
Расовые Способности: Как и у эльфов, у Дылд есть 1 шанс из 6 обнаружить скрытую дверь, просто проходя мимо нее, и 2 из 6, если они ее ищут. Они получают +2 к броскам внезапности, если дело происходит в лесистой местности.

Кендеры

Пресловутые Кендеры - это живое воплощение того, что может сотворить эволюция. Их родной мир - Кринн, пожалуй, единственный, где нет обычных невысокликов - их "экологическую нишу" занимает другая раса, приблизительно таких же размера, вида и культуры: Кендеры. Мохноноги, Крепыши и Дылды, из тех, что бывали на Кринне или встречали Кендеров скитающегося по другим мирам восхищались ими и считали большой удачей, что у них есть такие братья, их настораживало только одно - полное отсутствие чувства общности у Кендеров, присущего всем невысокликам. Больше о Кендерах можно узнать из описания сеттинга *Dragonlance™*. Информация же представленная в этой книге сфокусирована на том, чтобы описать Кендера в стандартной AD&D - то есть на Кендерах, которые по какой-то причине оказались вне Кринна. За Мастером остается последнее слово в вопросе разрешит ли он Кендеров в своей кампании или нет - ведь это сверхответственный и опрометчивый шаг с его стороны!

Обычно Кендеры ростом чуть выше средних Мохноногов и Крепышей - около 3 футов 7 дюймов. Они гораздо стройнее остальных невысокликов, к тому же процесс старения у них заметен очень сильно - пятидесятилетний Кендер выгляди как сорокалетний человек, в то время как обычные невысоклики сохраняют детское выражение лица вплоть до старости. У них бледная кожа, но они быстро загорают; они любят отращивать длинные волосы и связывать их на макушке наподобие хохолка. Кендеры также всегда носят обувь и в отличие от настоящих невысокликов полностью лишены растительности на ногах.

Кендеры однозначно самые любопытные из всех подрас невысокликов - они всегда горят жаждой приключений и с радостью отправляются в любое подвернувшееся. Этой болезнью они обычно заболевают по достижению совершеннолетия (чуть больше 20 лет) и на несколько десятилетий покидают свой дом, чтобы изведать окружающий мир, остепеняются только к 60 годам. Кендеры абсолютно не испытывают никакого страха ни перед чем, даже страх насылаемый драконами им нипочем. Вкупе с врожденным любопытством это заставляет их попробовать в своей жизни все и побывать практически везде.

Продолжительность жизни Кендера примерно равна 100 годам, но нужно помнить, что их любопытство и бесшабашность могут привести к трагическому финалу в куда более нежном возрасте.

Таблица 8: Возможные Параметры Кендеров

Характеристика	Минимум	Максимум
Сила	6	16
Ловкость	8	19☹ ???
Телосложение	10	18
Разум	6	18
Мудрость	1☺	16
Обаяние	6	18

Расовые Изменения Параметров: +2 к Ловкости (до максимума 19); +1 к Обаянию; -1 к Силе; -2 к Мудрости.
Начальные Языки: Кендерский, общий.
Инфразрение: 30 футов
Расовые Способности: Кендеры не являющиеся ворами все равно имеют 5% шанс использовать любую воровскую способность за исключение Чтения Языков (без шансов) и Лазанья по Стенам (40% шанс). К этим процентам прибавляются модификаторы за Ловкость, но с уровнем они не растут.

Кендеры полностью иммунны к страху, в том числе и магическому, что включает в себя любые ауры страха и похожие заклинания.
Насмешка: У Кендеров есть одна замечательная способность - бесить своего противника до тех пор пока у того окончательно не пропадет способность рационально мыслить и он не бросится на него в атаку. Если противник понимает, что ему говорит Кендер, то он должен сделать спасбросок против заклинания (прибавляются модификаторы за Мудрость) или с дикими криками броситься на Кендера и в течение 1d10 раундов пытаться его ударить, тем, что у него сейчас в руках, получая при этом штраф - 2 как к броскам атаки, так и к АС.

Атасийские Невысоклики

Эта подраса невысокликов встречается *только* на Атасе, под палящими лучами Темного Солнца. Большинство из них живут в джунглях вдоль цепи Звенящих Гор, единственной части Атаса, где нет никаких проблем с водой. Свои поселения они устраивают среди сплетений лиан и ревностно охраняют свои территории.

Атасийские невысоклики самые необщительные из всех из подрас: замкнутый, подозрительные и недоверчивые к незнакомцам. Их обычай съедать тех пришельцев, что им не нравятся, заставляет все остальное население этого мира держаться подальше от их джунглей (они не считают себя каннибалами, так как могут съесть только представителя другой расы).

Их деревни представляют из себя несколько каменных домиков вокруг большой каменной пирамиды - в них живут только старейшина и его приближенные. Остальные невысоклики живут, живут в лесу вокруг. Раз в сто дней они собираются на совет племени.

Атасийские невысоклики обычно не выше 3 футов 3 дюймов. Их кожа всегда темная, под воздействием загара и они практически не носят никакой одежды. И мужчины и женщины носят длинные запутанные волосы, кроме жрецов, которые бреются налысо. У них полностью отсутствует характерная для невысокликов растительность на теле.

Они с легкостью передвига ются где угодно в джунглях включая даже топкие болота и тернистые чащи. Они также научились использовать особенности джунглей, чтобы скрывать свои деревни от чужаков. По всему лесу, где джунгли особенно непроходимы, они прокладывают целые сети туннелей не выше 4 футов высотой.

Атасийские невысоклики легко живут и развиваются там, где любая другая раса оказалась бы на грани выживания. Отчасти потому, что любое племя вполне самодостаточно, его члены обладают множеством различных навыков (некоторых из которых достаточно трудно ожидать от отсталой на первый взгляд расы): резьба по дереву, ткачество, охота, гончарное дело, обработка камня, алхимия (включая приготовление смертельных или парализующих ядов), фермерство, гербализм, строительство, плотничество, обработка драгоценных камней и т.д.

Хотя они и ведут торговлю с ближайшими поселениями, независимо от расы, они предпочитают или встречаться на нейтральной территории или самим ездить на продажу - бродячие торговцы в их деревнях не приветствуются. Такое положение дел вполне устраивает другие расы - они понимаю, что вступить в эти джунгли, даже в составе хорошо вооруженной группы, смахивает на самоубийство.

Любого невысоклика у них встретит теплый прием, радушие и дружелюбность, даже если он путешествуют с представителями других рас (есть, конечно, кланы-отшельники, которые не признают никого кроме своих, но их крайне мало)

Они столь же любопытны, как и большинство остальных подрас и это любопытство иногда заводит их далеко за пределы родных джунглей. Хотя им редко удается отделаться от мысли, что если они на секунду расслабятся, другие сразу же попытаются их убить и съесть, эти отважные путешественники с удовольствием будут экспериментировать с другой едой, вещами и вообще чем угодно, чего они еще не видели.

Это также единственная подраса, которая обожает лазить по деревьям и некоторые даже устраивают там целые деревни, дома в которых соединены навесными мостиками, лианам и спускающимися вниз лестницами, где у них находится что-то вроде первого этажа. Свои поселения они основывают неподалеку от озер или речушек.

В бою Атасийские невысоклики предпочитают короткие луки, пращи, кинжалы и духовые трубки и дротики (два последних оружия часто используются отравленными). Поскольку на Атасе мало железа большинство их оружия сделано их дерева камня или кости.

Таблица 9: Возможные Параметры Атасийских Невысокликов

Характеристика	Минимум	Максимум
Сила	3	18
Ловкость	12	20
Телосложение	5	20
Разум	5	20
Мудрость	7	20
Обаяние	5	20

Расовые Изменения Параметров: +2 к Ловкости; +2 к Мудрости; -2 к Силе; -1 к Телосложению; -1 к Обаянию
Начальные Языки: У них есть собственный язык основанный на звуках лесных животных (крики, ревы, щебетания, свистки и тому подобное). Большинство из них говорит только на этом языке, но старейшины могут знать языки своих соседей и общий, так как они необходимы для торговли. Те кто путешествует могут выучить столько языков сколько позволяет Разум.
Инфразрение: Нет
Расовые Способности: Вдобавок к обычным класам доступным невысокликам, они могут быть друидами, гладиаторами, следопытами, иллюзионистами и псиониками.

Бородачи (Полярные Невысоклики)

Эта самая редкая из всех подрас невысокликов родом с Фалакира (что на их языке означает просто "Мир") - холодного мира состоящего исключительно из снегов, гор и ледников. Бородачи являются доминирующей разумной расой на этой планете, хотя где-то далеко в подземных городах живут тангары; ни людей, ни эльфов, ни гномов на Фалакире нет.

Бородачи, наверное, до сих пор бы существовали в изоляции, ели бы однажды один злой маг-спелджаммер не посетил их мир и не решил, что из этих невысокликов получаться хорошие рабы. Многих из них он захватил и увез с собой в другие миры, где они и бежали из космопортов и хотя достаточно редко, но их можно встретить в различных мирах и кампаниях.

Самая отличительная черта этой подрасы - это длинная и густая борода у взрослых мужчин. Эта борода является предметом их особой гордости и взрослых мужчин иногда достигает талии. Они предпочитают одеваться в теплую одежду, желательно из меха.

Внешним видом и пропорциями они напоминают крепышей, но продолжительностью жизни сильно уступают им (всего около 80 лет) - несомненно, из-за очень тяжелых условий существования на их родной планете. Волосы и кожа могут быть любого цвета, но в основном бледного, в то время как глаза черные. Те из Бородачей, кто рождается с зелеными глазами, автоматически становятся очень влиятельными и благородными - их считают посланниками Богов.

В родной среде обитания Полярные Невысоклики ведут преимущественно кочевой образ жизни - скитаясь по нескончаемым равнинам, ледникам и тундрам вслед за мигрирующими животными. Они знают все тонкости выживания в их поистине тяжелейших условиях.

Бородачи живут небольшими кланами, обычно не больше 30 невысокликов. Летом они живут в кожаных палатках, а зимой выкапывают небольшие пещерки во льду. Их одежда обычно сделана из меха, их снаряжение из кожи, камня или бивней мамонтов - на Фалакире практически нет деревьев. У старейшин часто есть железное оружие и инструменты - плоды их торговли с тангарами.

Они не только научились выживать в условиях своей планет, разработав множество всяких уловок и приемов, но еще при этом всем остаются веселым и юморным народом, любящим шутки, песни, веселые истории и шумные компании!

Странники - особенно те, что приходят с товарами, интересными историями - будут тепло приняты и не будут знать неудобств. Несмотря на то, что их жизнь тяжела и полна опасностей, они абсолютно бескорыстны и никогда не потребуют платы за свою помощь и гостеприимство.

Они исключительно искусные трапперы и охотники, а с кожей могут вытворять буквально чудеса. Они также делают очень легкие и быстрые лодки из кожи и костяного каркаса, с которыми превосходно управляются.

Охотясь они используют пращи или копья, для более крупных противников. В ближнем бою (которого они стараются избегать), Бородачи сражаются топориками и кинжалами. Поскольку у них нет каких-либо многочисленных врагов они никогда не разрабатывали тактики больших сражений.

В охоте и выслеживании им нет равных в своем мире. Нередко несколько Бородачей, ведомые опытным воином отправляются на задание избавить племя от какого-либо опасного врага, например племени йети или инеистого гиганта. Используя преимущества своего маленького роста, засад, особенностей местности и тщательно спланированных атак они часто уничтожали существа, куда большего размера, чем они сами. В этом плане они мало, чем отличаются от своих родственников из других миров.

Таблица 10: Возможные Параметры Бородачей

Характеристика	**Минимум**	**Максимум**
Сила	3	17
Ловкость	8	19
Телосложение	10	19
Разум	6	18
Мудрость	3	17
Обаяние	7	18

Расовые Изменения Параметров: +1 к Телосложению; +1 к Ловкости; -1 к Силе; -1 к Мудрости
Начальные Языки: Бородачей и тангаров
Инфразрение: Нет
Расовые Способности: Все Бородачи автоматически и дополнительно получают неоружейную профессию *Выживание (Холодные Условия) [Survival (Cold-Weather)]*. А также они получают +4 ко всем спасброскам против атак основанных на холоде, неважно магических или нет.

Благодаря своему проворству и маленькому размеру, все Бородачи получают бонус +4 к AC против всех существ размера L или больше и +2 к AC против существ человеческого размера (M). Эти бонусы не кумулятивны.

ГЛАВА 3: КУЛЬТУРА И ОБЩЕСТВО НЕВЫСОКЛИКОВ

Гармония и мир, теплые отношения в семье и с друзьями, а также готовность не смотреть не на расу человека, а на его характер и способность замечать в жизни только лучшее - вот то, на чем стоит общество невысокликов. В то время как Глава 2 рассматривала различия между подрасами невысокликов, эта же призвана рассказать о всем том, что они имеют общего - общительность, надежность, любопытство и любовь к комфорту.

Больше ни одна раса не испытывает большого энтузиазма, если дело идет о смешении с другой. Невысоклики же с их бодрым и хорошим характером, честным отношением к жизни, отзывчивостью и юмором всегда будут желанными гостями в обществе людей, эльфов, тангаров, гномов, и даже гигантов, энтов и гоблиноидов.

Но большинство невысокликов очень сильно привязаны к своей семье и дому - компания других невысокликов очень важна для них. Семьи всегда держатся вместе, какой бы у них ни был размер - они всегда принимают все решения вместе. Они также постоянно советуются со всеми своими знакомыми и даже малознакомыми невысокликами, что и дает им это чуство общности.

Имя "Невысоклик"

Необходимо заметить, что сами невысоклики считают это название, конечно не обидным, но уж точно неверным. Они не считают себя половиной чего-то или даже просто мелкими - наоборот, это все остальные слишком большие. Их собственное название своей расы в переводе звучит, как просто 'народ' или 'маленький народ' (поэтому в эту же категорию часто попадают и гномы тоже); люди, эльфы и тангары это 'Большой Народ'. С их сленга слово человек переводится как 'Громадина' - такой своеобразный ответ на название 'Невысоклик'.

Очаг и Нора

- "Ребята, посмотрите на огнь в камине... посмотрите, он утих и отдыхает. У нет сейчас огня чтобы нас согреть - да нам сейчас и не надо. Если что, угли они даже теплее".

- "Так тепло, что ты расскажешь нам историю, да Бабушка?" спросила Петтери, устраиваясь у бабушки на коленях, в то время как ее сестра Петрилли, братья Келпи и Галкин и другие дети, усаживались кружком вокруг очага.
- "Ты слишком хорошо меня знаешь, Маленькая Кошечка. Сегодня ты выбираешь, что ты хочешь услышать"
- "Нуууу... в прошлый раз ты рассказала нам как Маленький Человек вернулся из своих странствий. А на что была похожа его нора, а Бабушка?"
- "А вот на этот вопрос ты сможешь ответить сама, если минутку подумаешь, Малышка. Кода Маленький Человек вернулся на Зеленые Поля, Йондалла решила его уже больше никогда не отпускать. До того как он ушел, его нора была просто местом, где можно только спать или прятаться от врагов. К его возвращению она решила сделать ему такой дом, из которого ему бы уже никогда не захотелось уходить. Ну, дети... скажите, что ей для этого было надо?"
- "Вода!" пропищал Келпи. - маленький ручеек, который будет весело журчать, и убаюкивать его ночью".
- "Хорошо, малыш - очень хорошо. Водоем, где будет достаточно воды, что бы принять ванну с утра и, что бы там водилась толстая форель. Ну и конечно маленький водопад, на который можно смотреть, когда отдыхаешь и слушать его незатейливую мелодию".
- "А цветы?" на всякий случая спросила Петтери. "И небольшой пригорок, покрытый травой, клевером и ромашками, на котором можно было бы лежать в солнечный день".
- "Ты все правильно сказала, девчушка - Маленький Человек любил цветы и деревья и Йондалла прямо перед его окошками устроила большой заливной луг. Его нора была выкопана как раз в таком холмике, с кошками выходящими на юг, чтобы свет в него попадал даже осенью и зимой и с нависающими над окошками ветвями деревьев и стеблями трав, что бы в жаркие летние дни было прохладней. Цветы благоухали на лугу до самой поздней осени, самые разные деревья росли рядом с его домом - и большие дубы с ветвями которые даже нельзя обхватить и тонкие ивы, на берегу небольшого озерца и даже сосенки, которые и зимой остаются зеленые, напоминая о том, что скоро наступит лето".
- "А нора, нора, Бабушка - там ведь точно был очаг?".
- "Да, Галкин, ты точно угадал. Очаг - это сердце каждой норы - место, где вы можете мечтать о том, когда повзрослеете и что будете тогда делать... а потом, много лет спустя, вы будете сидеть здесь же и вспоминать о былых временах...".

Старый невысоклик сидела и смотрела на огонь, в ее глазах на мгновение мелькнул озорной огонек.

Для невысоклика главным символом важности дома, семьи и общества является нора и вечно горящий очаг. Не бывает такого, чтобы в норе невысоклика не было какого-либо камина, очага или чего-то подобного, даже те невысоклики, что живут над землей предпочитают называть свой дом "норой"', даже если это всего лишь комната в трактире.

И хотя дом невысоклика очень зависит от климата и местности, даже в ледяной норе Бородача и доме-на-дереве Атасийского невысоклика можно найти общие черты. Если это возможно, то в доме всегда будет много окон, закрытых только в самое холодное время года - невысоклики никогда не путают комфорт с духотой. Дылды, например, располагают свои дома в местах, где все время дует прохладный, но не резкий ветерок, но у Крепышей может быть всего лишь одно, хотя и большое окно.

В отличие, например, от тангаров жилища невысокликов всегда хорошо освещены, но двери так хорошо подогнаны, что если они закрыты, то ни полоски света не пробивается в эту комнату.

Обычно очаг сооружается из наиболее возможного количества камней и с красивой трубой выводящей дым наружу. Если очень жарко, то невысоклики могут собираться перед костром на свежем воздухе и там рассказывать друг другу различные истории.

Нередки случаи, что в некоторых домах очаг не затухает уже в течение нескольких поколений. Даже в очень теплом климате огонь тушат к утру, оставляя только тлеющие угли, за которыми потом следят, чтобы они не затухли и опять разжигают вечером. Для растопки обычно берут хорошо высушенные поленья, но где бы ни жили невысоклики они быстро найдут наилучшее топливо для очага. Они очень любят использовать необычную древесину, обычно, что бы придать приготавливаемой пищи особый аромат (ветки бухарика, можжевельника, яблони и т.д.). Иногда над углями своего очага они занимаются гончарным делом

Ленивый человек сидит в своем старом кресле и целый день наслаждается лучами солнца и дунове-ниями ветерка, в то время как трудолюбивый целый день работает, что бы скопить себе денег на кресло и однажды усесться так же - и кто же из них дурак?

- Поговорка Мохноногов

Невысоклики - это большие любители комфорта и интерьер их норы всегда уютен настолько, насколько его обитатели могут себе позволить. На полах везде будут лежать ковры, матрасы и половички, по всему дому будут стоять удобные кресла и кровати, застеленные мягкими пуховыми одеялами. На полках будет стоять фарфоровая посуда и подсвечники, несколько картинок и замысловатые орнаменты, хотя картины и скульптуры очень большая редкость в их домах.

Семья

"Петтери, когда твоей маме было столько же лет, сколько и тебе у нее были точно такие же симпатичные кудряшки - она была моя первая правнучка… я так ей гордилась! А вот и Галкин - твой отец был моим вторым племянником со стороны моего брата Теадрика. У него была такая большая челюсть - вот и у тебя подбородочек уже начинает приобретать такие же формы!"

Вся семья всегда живет в одной норе - чем больше семья, тем больше нора. В очень населенной норе будет патриарх или матриарх (или и тот и другой), присматривающие за всеми молодыми в семье. В норе может одновременно жить до пяти поколений, хотя иногда только что поженившаяся пара решает построить себе собственную нору или старый невысоклик может решить, что он заслуживает отдельной норы, но такие индивидуумы быстро получают статус очень эксцентричных личностей - невысоклик не может себе представить, что кто-то может хотеть остаться в одиночестве.

Невысоклики уважают мудрых и опытных людей и всегда со вниманием и почтением относятся к старшим. За исключением самых древних членов семьи, невысоклики разных поколений (даже родители и дети) относятся друг к другу как к равным. Только самые маленькие - те, кто еще не достиг совершеннолетия, подчиняются определенным правилам, остальные же делают то, что им заблагорассудится.

Родительский долг берут на себя все взрослые невысоклики в доме; папы, мамы, тети, дяди, дедушки и бабушки все берут на себя заботу о малышне. Невысоклик росший один в доме столь же редок сколь и добрый черный дракон.

Раздоры между семьями встречаются еще реже чем, упомянутые драконы - ведь спор между двумя невысокликами это не спор между семьями, да и те улаживаются очень быстро. Например, невысоклика который ввязался в драку с представителям другой семьи будет осуждать и своя собственная, в первую очередь за отсутствие контроля.

Хотя в столь большом обществе не может не возникать разногласий, в споры невысоклики вступают очень редко. Ссоры в семье считаются вторжением в личную жизнь каждого ее члены и очень быстро утихают.

Они все всегда делают вместе: ужин готовят те, кто в данный момент не занят, те, кто не готовит ужин - потом моет посуду или играет с детьми после ужина. Только когда все общие дела сделаны, каждый может идти и заниматься своими собственными. Из-за их привычки всем во всем помогать подобные дела отнимают очень мало времени, и все могут идти отдыхать.

В случае более серьезных несогласий, например, если внутри семьи решается вопрос, уехать ли жить в отдельную нору или остаться в общей все стараются не обращать внимание на этот конфликт - это их семейное дело! Подобные споры, кстати, могут вестись годами и имеют тенденцию рано или поздно заканчиваться общей договоренностью.

Взросление

Ребенок - это всегда большая радость и гордость для невысокликов. Их дети входят в мир такими же слабыми и беспомощными, как и человечески и поэтому требуют постоянного и внимательного ухода в первые годы своей жизни. В течение первых десяти лет ребенок-невысоклик растет и развивается точно также как и человеческий - десятилетний невысоклик и десятилетний человек будут казаться очень похожими по возрасту, размеру и развитию. Мальчики и девочки разных возрастов часто играют вместе, причем младшим всегда уступают и разрешают больше, чем взрослым.

Именно в это время невысоклики осваивают и развивают те возможности, что в будущем превратятся в расовые преимущества - они очень любят играть в прятки, причем прятаться предпочитают посреди кустов, деревьев, высокой травы или цветов. В это же время у них развиваются способности к бесшумному передвижению, и они учатся надолго замирать на месте практически без движения и звука.

Другой очень популярной детской игрой у невысокликов является "сбей банку", в которой на неком удалении от них ставится железная банка или деревянный чурбан в который все пытаются попасть камешками или из пращи (те, что постарше). Если проходит соревнование по этой игре, то место банки занимает

глиняный горшок и выигрывает тот, кому первому удастся его разбить. То, что они проводят очень много времени играют в эту игру объясняет их будущую уверенность при обращении с дистанционным оружием.

Где-то с одиннадцати лет их развитие несколько замедляется, по сравнению с людьми и юность длится еще где-то лет десять-пятнадцать (дольше в случае долгоживущей подрасы). Как бы то ни было эти годы, они проводят в достатке, спокойствии и играх, чего лишены человеческие дети, иногда вынужденные работать уже с 11-12 лет.

Невысокличьи ремесленники и мастеровые не проходят обучения как такового, в понятии других рас, молодые сами выбирают, чем им нравится заниматься, и потихоньку прибиваются как какому-либо мастеру. Сыроделу, например, на протяжении нескольких лет может помогать целая ватага ребят, затем несколько из них, почувствовавшие, что это дело им по душе, окончательно остаются с "учителем" и к зрелому возрасту, он обучает и всему, что сам знает о сыроделании и торговле.

Так же у невысокликов, в отличие от других рас, дружеские отношения между детьми обоих полов очень распространены - такая дружба часто продолжается всю жизнь и иногда приводит к созданию семьи.

Питание и Хозяйство

В следующий раз, когда бабушка открыла глаза, она тихонько усмехнулась, видя лица детей смотрящих на нее в ожидании продолжения рассказа.

- "А что дальше, Бабушка?" спросил Келпи. "Как Йондалла устроила жизнь Маленького Человека, так, чтобы он не захотел никуда уходить?"

- "О… дети у него было все, о чем он только мог мечтать - пышный и теплый хлеб прямо из печи, свежее масло и сыр с ароматной отбивной из свежайшего мяса и любые напитки, какие бы он только не захотел - вина, молоко, прохладное пиво. Она обеспечила его всем, что нужно для того чтобы невысоклик наслаждался жизнью и не думал ни о чем другом".

Невысоклики, независимо от подрасы, любят поесть и выпить - это факт, но на самом деле, то, что они едят, чуть ли не больше человека, существенно превосходящего их по размерам, является следствием более быстрого метаболизма, а не повального обжорства. Большинство невысокликов едят три раза в день, но между этими трапезами они успевают перехватить еще немного: завтрак, второй завтрак, ленч, обед, чай, ужин, и второй ужин. Питаться они предпочитают мясом, особенно птицей или дичью (жареный фазан - это один из самых любимых и изысканных деликатесов), хлебом в огромных количествах, сыром и фруктами.

Пекари-невысоклики славятся своими способностями в выпечке любого хлеба, пышного или не очень, соленого или сладкого и каких угодно размеров. Сыродельство - это еще одна вещь, где невысокликам нет равных - они делают превосходные сыры, любого вкуса, обычно разработанного каждым конкретным сыроделом; их сыр пользуется огромной популярностью на человеческих рынках и с невысокликами даже часто заключают договора на поставку сыра ко двору какого-либо знатного герцога и лорда, а временами даже человеческого короля.

Они прирожденные садовник, далеко превосходящие все другие расы своим умением и сноровкой в выращивании любых культур. Обычно у каждой семьи есть огород, на котором они бережно выращивают фрукты и овощи, которые только способны расти в этом климате. Даже с маленького огорода невысоклик способен собирать несколько урожаев в год: весной, лето и осенью как минимум. Они почти не выращивают специй, потому что почти их не используют, но если рядом есть рынок для их сбыта, то различные подобные культуры это не редкость в невысокльчьих огородах. Единственным исключением является лук - невысоклики очень его любят, и многие едят его примерно как люди яблоки.

Пивовары-невысоклики также широко известны - этот продукт популярен среди них ничуть не меньше, чем среди людей. Также как и сыроделы, пивовары обычно сосредотачиваются на каком-либо одном сорте пива и достигают немыслимых высот в его приготовлении. Фруктовые вина также очень популярны и очень разнообразны, так как невысоклики делают из почти, что любых фруктов.

Надо заметить, что, несмотря на то, что невысоклики очень любят выпить как пива, так и вина, они очень редко напиваются, несомненно, из-за своего быстрого метаболизма. Алкоголь на них действует расслабляюще и рано или поздно много выпившего невысоклика просто начинает клонить в сон - он полностью расслаблен, доволен жизнью и рад тому, что все идет так как идет.

Деревня

Деревня является символом невысокличьей любви к комфорту и спокойствию при как можно меньших усилиях. Этот прагматичный народец уже давно понял, что один невысоклик конечно может научиться и готовить и выращивать овощи и шить и строить, но когда кто-то специализируется в одном деле, то у него

это получается гораздо лучше, а, следовательно, всем остальным становится легче и удобней. В этом то, наверное и заключается их видение идеального общества.

На самом деле подобное отношение имеет место во всех аспектах невысокличьей жизни - пекарь отдает свою продукцию остальным членам деревни, также поступает и сыродел, отдающий свой сыр, и пивовар, угощающий всех пивом. Возможно каждый из них оставляет лучшую буханку, кусок сыра или бочонок пива себе, но, по крайней мере все получают равные доли.

Рытье норы и постройка дома происходит таким же способом - самый опытный строитель руководит всеми работами, что позволяет основной работе очень быстро закончиться, а хозяевам приступить к обстановке и украшению своего дома.

Хотя невысоклики могу прекрасно жить в обществе людей - это не значит, что там они забывают о вышеуказанном принципе, нигде не сказано, что ваш сосед тоже должен быть невысокликом, а значит и к соседям-людям надо относится соответственно - это и делает их такими хорошими и желанными соседями. Они очень быстро раскусывают тех, кто им никогда не отплатит за услугу и сужают свой круг "добрых соседей" до тех, кто действительно готов придерживаться этого принципа (это не говорит о том, что у них плохие отношения с теми, кого они не относят к "добрым соседям").

Товары и Ремесла

Невысоклики - это мастера приспосабливать природное окружение под свои нужды, а свое производство основывать на природном окружении. Только Крепыши специализируются в основном в Горном Деле, все остальные подрасы стараются использовать в своих целях то, что их окружает. Если они живут в лесистой местности, то плотники и резчики будут знать все, что необходимо о каждом типе древесины, если местность вокруг каменистая, то среди невысокликов будут очень искусные каменщики и строители. Пожалуй, самым лучшим, но огорчительным подтверждением тому является, то, что Бородачи научились использовать буквально каждую мелочь своего, практически безлесного и бескаменного окружения под свои нужды: кожу животных, их кости и даже лед. Особые навыки, которыми владеют невысоклики зависят от подрасы (см. Главу 2).

Невысоклики известны качеством своих товаров. Хотя их качество, конечно, не дотягивает до лучших представителей в конкретных областях производства - тангары делают лучшие в мире топоры, эльфы лучшее вино - в любом случае их товары гораздо лучше, чем в среднем можно найти.

Области, где невысокличьи мастера могут действительно превосходить представителей других рас обычно требуют высокой ловкости и смекалки. Они вполне могут стать лучшими ювелирами, граверами, слесарями, татуировщиками и любых других профессиях требующих ловкости рук и артистических способностей. Они могу также рисовать лучшие картины или быть лучшими часовыми мастерами (если такой уровень технологии доступен миру).

Из-за своей любви ко всякого рода сплетням, новостям и историям невысоклики могут стать хорошими сказителями. У некоторых даже есть музыкальное дарование и те, кто им обладает наравне со сказителями будут желанными гостями на любых праздниках, ярмарках или фестивалях.

Невысоклики не очень подходят, да и не очень любят заниматься вещами, для которых нужна большая сила или рост - кузнечное дело, морские плавания (конечно, если он не пассажир), транспортировка или погрузка громоздких вещей. И хотя в каждой деревне есть свой кузнец, делающих гвозди, подковы и тому подобные предметы обихода, у него, скорее всего, есть еще одно дело которым он занимается, и он вряд ли когда превзойдет средних мастеров своего дела, тоже самое относится и к погонщикам лошадей, возничим и наездникам этого маленького народца.

Торговля

- "Они обобрали меня до нитки! Что еще более удивительно, все это время я думал, что все идет самым лучшим образом, когда они делали это!
- "Со своими товарами я посетил уже сотни деревень и все время я уходил из них имея в кармане чуть больше, чем когда приходил. В это раз у меня был поистине шикарный набор товаров: блестящие медные чайник, вилки, ложки и ножики, слегка украшенные ожерелья и браслеты, а также набор хороших инструментов для слесарного и плотничьего дела.
- "Больше я никогда не въеду в деревню, из которой будет так замечательно пахнуть свежим хлебом. Да, да я, думая, что это и было начало конца - я был просто ужасно голоден. Пекарь вышел на дорогу и вынес мне свежую булку, причем абсолютно бесплатно! - по правде сказать, лучшую, что я когда-либо пробовал.
- "Потом был тавернщик, который угостил меня кружечкой потрясающего эля. Потом буквально каждый приходил и давал мне то одно, то другое, каждый! И я начал отвечать им тем же.

- "Главная проблема состоит в том, что нельзя заработать, если, меняешь стальной нож на кружку пива или медный чайник на огромный каравай с головкой сыра. Самое ужасное заключается в том, что конюх наутро до блеска вычистил мою лошадь, кузнец подковал ее, плотник подправил скрипящее колесо у телеги и это тогда, когда у меня уже не осталось ни одной моей вещи - я смог ответить им только смущенной улыбкой.
- "Вы знаете, я, наверное, никогда не пойму этого народа!"

- Грантанокрус Джут, торговец и ремесленник, человек

Обмен - это то чем занимаются большинство невысокликов свободное время. Но, в то же время они весьма искусны в более привычной торговле - посредством денег и в ней они тоже способны остаться при большей выгоде, чем любой человеческий купец. Они быстро подмечают, как лучший способ договориться с человеком, так и все недостатки его товара (даже если они призрачны), в то же время они всегда могут указать на самое лучшие черты их товаров.

Большинство сделок между невысокличьими деревнями и городами других рас заключают профессионалы своего дела - Торговцы (см. Главу 4). Они обычно везут товары из всей своей деревни в другую деревню или город. Хотя они с легкостью продают свой товар за золотые монеты, они всегда готовы (в отличие от тангаров, людей или эльфов) просто поменяться на что-то их интересующее. Но, оставаясь верными своему прагматизму они не берут вещи, которые как они считают нельзя будет продать или поменять в случае нужды.

Таким способом у них легко, получается, получать свои интересные им товары по смехотворной цене, в тоже время, отдавая свои за баснословные деньги. Они рассматривают процесс обмена как некое развлечение и временами забывают, что в этой игре они гораздо опытней и искусней чем Большой Народ. И довольно часто, если они замечают, что их покупатель уже готов отдать фантастические деньги за какую-то безделушку они пытаются успокоить свою совесть и докинуть ему что-то "в качестве подарка", чтобы немного уравновесить сделку.

Общественные Нормы и Запреты

- "Сидя у своего очага Маленький Человек стал все чаще задумываться над тем, что что-то идет не очень хорошо. Прошло не много времени, когда он понял, что причиной его грустных мыслей является одиночество, прошло еще совсем немного и он нашел великолепного спутника, который поможет излечиться ему от постигшего его недуга, это была Миелинли - самая честная, благородная, добрая и красивая девушка из всех его соседей: в меру пухленькая, с красненькими щечками, упругими кудрявыми волосами и самым мягким и нежным пушком на ножках. Но, о боже! она была уже помолвлена с другим - бесстрастный Генрилл, фермер и держатель магазина, к тому же довольно богатый и занимающий высокое положение в обществе.
- "Конечно Генрилл был против подобного отношения Маленького Человека к его невесте, но, к сожалению для него, сердце Миелинли было навечно пленено Маленьким Человеком, с его бесконечными рассказами, приключениями, веселостью и открытым, добрым нравом и потрясающей улыбкой".
- "Но Бабушка - неужели Генрилл не сражался за свою любовь? Неужели он не вызвал Маленького Человека на серьезный разговор?" удивился Кепли.
- "Ты что малыш - ты говоришь прямо как человек! Конечно он не стал делать этого. Миелеинли объявила свой выбор и через непродолжительное время стала женой Маленького Человека. Генрилл даже подарил им один из лучших подарков на свадьбу и обеспечил почти всю еду на праздник!"

Поскольку они очень мирный народ, который очень тяжело обидеть - невысоклики всегда стараются избежать насилия и агрессии, когда это только возможно - они будут всегда стараться уладить конфликт мирно.

Невысоклику не будет стыдно и никто его не упрекнет, если он просто уйдет от возможной драки, даже таким способом, который человеку может показаться позорным и, даже, если невысоклик победил бы в этой схватке. Поскольку все невысоклики воспитываются в среде взаимно уважения и любви, такие ситуации крайне редки внутри их общества, подобное может случиться, если они живут среди людей, тангаров или гоблиноидов.

Оскорбление своего сородича резко понижает мнение о невысоклике его нанесшем, и, в конечном счете, ему же боком и выходит. Больше приветствуется вежливость и терпимость - тот, кто никак не отреагировал на нанесенное ему оскорбление считается всему окружающими идеалом невысоклика.

Все невысоклики очень любят вечеринки празднества, которые случаются буквально по каждому маломальски подходящему поводу: дни рождения (учитывая численность их семей они происходят в среднем два раза в месяц), разные памятные даты, праздники сбора урожая, наступления весны, лета, осени и зимы и т.д.

Иногда они даже отмечают праздники проходящие в соседних поселениях других рас и они со временем становятся "типично невыскличьмими".

То кто проводит вечеринку считается ответственным за угощение и напитки, на самом деле большинство продуктов заблаговременно приносят соседи и вообще все те, кто участвует в праздновании. Это, в общем то, не плохой способ напроситься на любую вечеринку - встаешь с утра и идешь с головкой сыра и бочонком пива к имениннику, к вечеру ты будешь абсолютно искренне приглашен на вечеринку!

В деревне невысокликов очень мало обращают внимания на социальное положение кого-либо, за исключением послушания младших перед старшими и уважения к старейшине и шериффу. От более богатых невысокликов просто ждут более захватывающих и вкусных вечеринок и щедрости по отношению к тем, у

кого финансовое положение менее стабильно - из-за этого они не начинают считаться каким-то "высшим классом".

Жители обычно выбирают шериффа или констебля и вручают ему полномочия арестовывать смутьянов и объяснять им законы невысокличьего общества. Поскольку буйное поведение большая редкость среди невысокликов задачей шериффа в основном является присмотром за гостями их поселения - людьми, гномами, тангарами, и т.д.

Шутки и Юмор

Невысоклики - это такой народ, что может получать удовольствие от любых даже самых простых вещей, так же они не бояться показывать то, что они им хорошо - невысоклик который доволен чем-то или влюблен будет показвать это веми доступными ему средствами.

Они очень любят всякого рода истории и всегда будут слушать рассказчика с должным вниманием и почтением. Неудивительно, что самыми любимыми историями являются, те, где мальнький и умный невысоклик обводит вокруг пальца куда более больших и сильных, но менее сообразительных существ..

Почти все невысоклики страдают пристрастием к немногу скользкому и плоскому юмору и разным шуткам, по типу знаменитых гномьих. В тоже время они всегда готовы посмеяться сами над собой и одна выходка, часто влечет за собой ответную и так далее. Такие взаимные подколки и шутки могут продолжаться десятилетиями.

Печаль и Гнев

- "В Зеленые Поля пришли темные дни. Впервые с гор подул ужасный ветер, который высушил все поля и лишил невысокликов и зерна и фруктов.
- "Но Маленький Человек сказал своей жене Миелинли - у нас есть еще наша овца и наша пони и наш плуг. В следующем году у нас будет хороший урожай!' Она улыбнулась ему, и они стали ждать.
- "Вместе с весной пришли дожди и наводнения, а вместе с ними и полчища мух и комаров. Они кусали животных и овца и пони в итоге заболели. После мучений они умерли, а посевы так и не были сделаны.
- "Маленький Человек опять обернулся к Миелинли и сказал - 'Не волнуйся моя дорогая. У нас все еще есть наш ручей и наши цветы'. Она опять улыбнулась ему, и они стали ждать, когда нашествие насекомых закончится.
- "Они дождались, но только тогда когда уже ударили морозы, и вся земля покрылась снегом. Ручеек прервался - его заморозило где-то в горах, а цветы и даже трава замерзли и погибли.
- "И вновь Маленький Человек повернулся к жене и успокоил ее: 'Не волнуйся дорогая у нас все еще есть наш очаг и наша нора - они укроют нас от мороза".
- "Но пришли такие ураганы, что крыши срывало с домов, а камни очага вылетали и падали, словно дождь. И вот они стоят посреди холодной зимы оставшиеся без еды, животных и даже крыши над головой".
- "А что случилось потом?" поинтересовался Келпи, с глазами, на которые наворачивались слезы. "Так Маленький Человек познал горе и печаль?"
- "Ты можешь так думать, но ты ошибаешься. Даже тогда, когда вся его жизнь лежала в руинах, он обернулся к Миелинли и сказал: 'Не волнуйся, любимая - все, что мы потеряли мы восстановим. А пока что у каждого из нас есть любовь".

Невысоклики также познали все то, что выпало на долю Большого Народа - смерть и болезни, природные катастрофы, войны и другие трагедии. И хотя они в той же мере подвержены любым напастям, они не склонны демонстрировать это так, как это делают люди. Невысоклики, которые только, что потеряли друга или родственника будут, находится в шоке, но не будет ни плача, ни громких причитаний.

Еще более немыслимым кажется, что невысоклик может впадать в гнев и проявлять враждебные намерения. Месть редко является достаточной причиной для гнева, если только преступление не столь

гнусно и отвратительно, что нуждается в безотлагательном возмездии (преднамеренное убийство к примеру). Потеря собственности рассматривается куда как менее трагично и обычно закачивается фразой "легко пришло - легко ушло"

В своей повседневной жизни невысоклики практически не подвержены расстройствам и депрессиям. Эти небольшие создания имеют замечательную способность приспосабливаться к любой среде и любым условиям. Если наводнение уничтожило весь урожай, то они скажут, что давно мечтали похудеть, а теперь для этого и делать ничего не надо. Если в доме рухнет крыша невысоклики заметят, что это очень большое везение, что никто не пострадал, что самое странное - они на самом деле так думают!

Загадки и "Игра в Вопросы"

- "Тебе удавалось когда-нибудь добиться прямого ответа от одного их этих маленьких демонов? Мне ни разу! Они постоянно отвечают вопросом на вопрос, причем делают это постоянно! Самое ужасное, что я сделал в своей жизни - это спросил у невысоклика как мне пройти к их наместнику!
- "'Как мне найти вашего мэра?' - вот таким незамысловатым был мой вопрос.
- "'Какого мэра?' ответила эта недоросль.
- "'Мэра этого города, конечно' ответил я с самой обескураживающей улыбкой.
- "'А зачем он вам?' опять спросило это чудо.
- "'У меня к нему дело!' рявкнул я, уже чуть сдерживая раздражение. 'Зачем бы я еще спрашивал, где он'?'
- "'Аааа, так вы не знаете как его найти?' - у него еще хватило наглость у меня это спросить!
- "Вот, что я вас скажу друзья, если бы мэр в это время не показался на другом конце улицы, я, наверное, просто бы убил эту козявку!"

- Тангарский разведчик, участвовавший в "Игре в Вопросы".

Самым любимым развлечением среди невысокликов всех подрас является обмен загадками. Это могут быть как незамысловатые вопросы, так и поистине умные и хитрые загадки. Не удивляйтесь если вы встретите двух невысокликов, и один из них будет широко расшагивать, обхватя руками голову и бубнить: "только не говори мне ответ, только не говори мне ответ!".

Еще одним обескураживающим моментом для всех остальных рас является "Игра в Вопросы" - соревнование, где нужно отвечать вопросом на вопрос. Каждый ответ должен быть полноценным вопросом, причем имеющим непосредственное отношение к заданному им вопросу, и должен быть сказан не позднее, чем через десять секунд или игрок теряет одно очко. Опытные игроки могут продолжать эту игру в течение многих часов; была одна легендарная пара таких "противников", которые продолжали эту игру каждый раз, когда встречались на протяжении двадцати лет. Некоторые из невысокликов даже рассматривают каждый вопрос им заданный как приглашение поиграть, что иногда может приводить к прискорбным результатам.

Деревни и Королевства

Невыскоичьи поселения, по большей части, остаются не очень большими - они могут жить в отдельных маленьких деревнях, небольшим анклавами посреди леса, управляемого эльфами или в определенной части человеческой империи. В крайне редких случаях они могут организовывать собственные королевства - в *Forgotten Realms* и на Кринне поселения невысокликов разрослись очень широко и теперь являются полностью автономыми государствами. Но даже в таких случаях у них всегда открытые и добрые отшения со всеми соседями.

Война

Хотя невысоклики избегают всякого рода конфликтов, а тем более войн, они известны как цепкие и бесстрашные воины, когда речь идет о защите их домов или помощи соседям. Следующие записи, сделанные Генералом Крастарианом из Кельтара о его поражении от сил невысокличьего ополчения, наверное, лучше всего характеризуют их стратегию и тактику:

Эти маленькие дьяволы не вышли с нами на честный бой - они знали, что кавалерия раскидает их как кроликов! Они отдали нам их города, деревни, усадьбы и поля, а сами отступили в эти леса, будь они прокляты. И я последовал туда вместе с моими пехотинцами, хотя, по правде говоря, знал, что их приходится аж десяток на каждого моего воина.

Мои люди путались в зарослях и корнях деревьев, ломали руки и ноги - такое впечатление, что сам лес был против нас. А затем появились они - смертоносный дождь из тысяч стрел, падал на нас со всех сторон, пронзая моих верных солдат, их же самих не разглядел бы даже сам дьявол.

Я клянусь, Ваша Светлость, что в лесу они издают звука не больше, чем спящий комар! Их были тысячи со всех сторон! Куда бы мы ни пытались скрыться, нас встречала новая стена стрел, которые казалось, не знают промаха - сами же они появлялись, лишь чтобы выпустить еще одну летящую смерть, а затем бесследно растворялись в лесу.

Затем я решил поджечь лес, полагаясь на хитрость, а не насилу и отдал соответствующие распоряжения. Пламя занялось замечательно, но видимо опять это адское место сыграло свою злую шутку. Огонь неожиданно остановился и даже пошел в нашу сторону подгоняемый ветром, но хуже было, то, что все наши повозки уже горели, подожженные их огненными стрелами!

Много доблестных солдат погибли в этом адском огне - надо думать, что огонь был, повернут назад магическим способом. Минутой позже моего спасения из этого ада, мои разведчики доложили, что множество этого отродья вышло из леса, как только мы стали отступать.

Покорнейше прошу, Ваше Превосходительство, дать мне больше сил - несколько легионов и полную центурию кавалерии, чтобы мы могли вернуться в Лориэн и окончательно разобраться с этой заразой. Я понимаю, что отвод такого количества сил ослабит границы Кельтара, но это единственный способ избавиться от этого врага, который наверняка никогда не оставит нас в покое.

Будет не лишним заметить, что во время следующего похода этот генерал, ведя за собой более двух тысяч человек, включая, конных рыцарей, лучников, арбалетчиков и даже отборные отряды карателей, потерпел еще одно сокрушительное поражение под Лориэном, несмотря на то, что число боеспособных невысокликов лишь немного превосходило тысячу! Через несколько дней он был обезглавлен, а маленький народ оставили в покое на долгие десятилетия.

Хотя это, наверное, самая героическая битва, за всю историю невысокликов (к тому же, по общему признанию, более уравновешенный и одаренный полководец, сумел бы привести людей к победе), она хороша, иллюстрирует тактическую хитрость и отвагу невысокликов в войне, если речь идет об их жизнях.

Существует еще один момент, делающий честь всему маленькому народу. Если у них с соседним государством заключен договор о взаимопомощи в случае военных действий, то его условия всегда будут выполнены, а воины пришедшие в рамках этого договора, будут сражаться, как будто за спинами у них собственная деревня. Как бы то ни было, должна быть действительно веская причина, чтобы разрешать разногласия военным, а не дипломатическим путем. В большинстве случаев причина довольна, банальна: невысокликов или их союзника атакует безжалостный агрессор. Иногда это может быть даже экспансионная кампания, но только в случае если противник был недавно оттеснен с их территории и снова собирает силы, чтобы нанести удар.

Тем не менее, в случае если цель ясна и понятна и другого выбора нет невысоклики реагируют мгновенно и уже через час готовы оборонять свои жилища с оружием в руках. Поэтому с ними предпочитают заключать союзы, нежели вести войну, тем более что невысокличьи лучники и пращники значительно превосходят людских в мастерстве!

Тактика

Как и упомянуто выше невысоклики стараются избежать войны всеми доступными способами. Сообщество маленького народа будет вести переговоры, и может даже в чем-то уступить агрессору, лишь бы не допустить кровопролития.

Но если их загнать в угол, то невысоклики становятся решительными и опасными бойцами, во многом благодаря прекрасному использованию тактических преимуществ. В большинстве случаев воевать отправляется только половина взрослых невысокликов, остальные остаются защищать и ухаживать за стариками и детьми. В случаях крайней нужды, например, если под вопросом стоит существование поселения как такового, на его защиту встают все кто уже или еще способен держать оружие в руках.

Невысоклики заработали себе репутацию исключительно уживчивых и немного ленивых созданий, но это не значит, что они не могут эффективно сражаться, когда обстоятельства вынуждают их к этому - легенды о Плохих Днях напоминают им всем, о том как они жили до тех пор, пока у них не появились их деревни, поля и леса, что заставляет их сражаться с обескураживающим упорством и свирепостью. Поэтому у каждого невысоклика, независимо от того насколько мирная та территория, где он живет, в норе есть что-то, что он может использовать как оружие в случае необходимости. Если же в недавнем прошлом эта деревня принимала участи в каких-либо военных действиях, в каждом доме будут короткий меч и щит, а также лук со стрелами или праща с достаточным количеством пуль. Но даже в обратном случае жители

поселения могут вооружиться луками, пращами или дротиками для дальнего боя и копьями и ножами для ближнего, чтобы оборониться от тех кто считает их легкой добычей.

Невысоклики не сражаются каким-либо строем - обычно они по команде выпускают залп стрел или камней, а в ближнем бою также по команде нападают или отступают, что делает их очень уязвимыми в открытом боя против организованных отрядов, особенно кавалерии.

Они предпочитают сражаться в лесистой местности, где каждый конкретный воин может сам выбирать себе цели и сам искать укрытие - в последнем равных невысокликам наверное нет. Их способность исчезать в подлеске в таких ситуациях действительно крайне полезна.

Излюбленной тактикой невысокликов в подобной обстановке является так называемая "громкая диверсия" - несколько опытных воинов появляются из подлеска и с дикими криками начинают выпускать стрелу за стрелой, при этом беспорядочно появляясь и исчезая, тем самым создавая впечатление, что их очень много и когда к ним оборачиваются основные силы противника, другие невысоклики проводят молниеносную атаку с флангов и сзади, тем самым обескураживая противников и давая возможность уйти "диверсантам".

Если обстоятельства складываются так, что невысоклики вынуждены противостоять силам существ превосходящего размера, да еще и на открытой местности, они попробуют обороняться, если, по их мнению, шанс выстоять есть. Если их атакует кавалерия или просто хорошо вооруженные силы в доспехах и с длинным оружием невысоклики мгновенно исчезают, чтобы вновь собраться и дать отпор в месте, где можно укрыться и вести паризанскую войну.

Невысоклики очень редко сражаются верхом исключением являются Дылды иногда появляющиеся на пони, своих особых лошадках или волках. Если невысоклики сражаются в составе армии союзников, то из них формируются незаменимые стрелковые отряды. Хорошо защищенные несколькими строями людей или тангаров они могут полностью продемонстрировать свои способности и ошеломить не ожидающего такой прыти противника. Им также хорошо удаются операции, проводящиеся в подземных туннелях - небольшие размеры позволяют протискиваться даже в самые узкие проходы и сражаться, если высота потолка очень мала.

Магия

- "Они боялись меня когда я вступил в их деревню и потребовал место переночевать. Мне дали самую лучшую комнату и самый лучший ужин в моей жизни.
- "Но когда я проснулся, все что былоу меня в карманах, мой жезл, все мои кольца, все, абсолютно все исчезло! Осталась только моя книга - хотя как они узнали, что она защищена опасными заклинаниями я наверное никогда не пойму.
- "Я провел все утро пытаясь забрать свое снаряжение обратно и когда я уже стал терять терпение и решил превратить этот сброд в муравейник, я заметил, что на меня нацелено с десяток луков - меня бы нашпиговали стрелами как дикобраза, еще до того как бы я прочитал половину заклиания - не самая лучшая перспектива".
- "И вот, что я скажу тебе брат, пройдет еще много лет прежде чем я вновь захочу испытать на себе гостеприимство этих созданий, но справедливости ради я должен сказать, что когда я был уже далеко от их деревни - в городе Осбрине, сидел в таверне и пил пиво ко мне подошел бармен и отдал мешок, сказав, что его просил передать один невысоклик - там были все мои вещи!"

- Парземон Могучий, Некромант, Маг Тэя

Магия - это та сфера деятельности, где невысоклики абсолютно ничего не умеют. Их сопротивляемость магии, защищающая невысокликов от некоторых сумасшедших волшебников, не дает им самим изучать подобные искусства: еще ни одному невысоклику не удалось постичь таинств управления этой энергией (хотя есть популярная байка о неумелом, но добродушном маге-невысоклике, путешествующим по миру). Но в отличие от многих людей и тангаров невысоклики вполне спокойно относятся к магии, и не считают ее большой угрозой, полагаясь на свою природную сопротивляемость. Их добродушное отношение к магам и прием который невысоклики им оказывают, наверняка является причиной привязанности многих весьма могучих волшебников к этой расе.

Почему Большинство Невысокликов Домоседы

Почти что все невысоклики отчасти страдают болезнью, симптомы которой схожи с тем, что люди называют агорафобией - боязнью неизвестных или открытых пространств). Это не значит, что невысоклики

бояться этого в прямом смысле слова, они просто начинаю чувствовать себя неуютно, вдали от родной деревни, дома и очага. Является ли это чувство еще одним "подарком" Йондаллы, оберегающим их от тягот и неудобств пути или это просто пережиток Плохих Дней, когда враг мог находиться за каждым углом, остается неизвестным. Но замечен, что эта "болезнь" усиливается с возрастом - молодые невысоклики могут предпринимать достаточно затяжные и далекие путешествия, в то время как старики редко выходят даже за пределы своего сада. С их точки зрения это является правильным порядком вещей - юность это время для путешествий и изучения мира, а старость это время для отдыха и рассказов внукам о своей юности.

Почему Некоторые Невысоклики Выбирают Приключения

Если нора, очаг и те удобства, что связаны с ними являются главным в жизни каждого невысоклика, почему вообще кто-то из них должен захотеть поменять все это на постоянное недоедание, холодное и грубое жилье (а иногда и его отсутствие), опасности и прочие "прелести" приключений?

Этот же вопрос задают и все жители деревни, когда молодой невысоклик начинает собирать свою походную сумку и прощается со своими родителями. Соседи обычно собираются проводить его, и долго смотрят вслед маленькой фигурке, становящейся еще меньше с каждой новой сотней ярдов - они знают, что это может оказаться последний раз, когда они видят своего друга.

Ответов на это вопрос столько же, сколько и невысокликов, однажды покинувших свой дом таким способом. Некоторые уходят из чувства долга, некоторые вслед за товарищем, другие просто ради чувства радости, которое может дать только дорога, некоторые в поисках славы или ради сокровищ. У всех них есть только одна общая черта - полное отсутствие чувства страха перед неизведанным, так свойственное всем невысокликам.

Сами невысоклики называют это "наследием Маленького Человека" - хотя почти все невысоклики рождаются в семьях, которые привязаны к собственным домам, они, тем не менее, полны бесконечного любопытства по отношению к миру, новым людям и различным интересным вещам. Обычно эта любовь к приключениям в них потихоньку угасает, и они возвращаются в родную деревню с полными рюкзаками интереснейших вещей и множеством историй. Те же из них кто путешествует до конца своих дней считаются редкими чудаками, но их рассказами наслаждаются с не меньшим интересом, тем более что некоторые из них на самом деле становятся известными на весь мир.

Некоторые причины, по которым невысоклик может покинуть свою деревню и отправиться в долгое путешествие описываются в следующей главе.

ГЛАВА 4: ПУТИ ПЕРСОНАЖА НЕВЫСОКЛИКА

Несмотря на то, что все невысоклики и так различаются как подрасами, так и классами, некоторые игроки хотят добавить еще больше деталей своему персонажу. Пути предлагают некий каркас, на основе которого игрок может создать абсолютно уникального персонажа, не только обладающего определенным набором преимуществ и недостатков, но, что, наверное, еще важнее, удачно вписывающегося в общество невысокликов и является его неотъемлемой частью.

Пути – это опциональное правило, совсем необязательно следовать им. Их можно применять как к уже готовым и давно путешествующим героям, так и к только что созданным персонажам. Существует лишь одно ограничение – персонаж, однажды выбравший путь никогда не сможет поменять его на другой.

Пути, описанные в этой главе, создавались исключительно для невысокликов и не должны использоваться представителями других рас. Необходимо также заметить, что невысокликам доступны и другие пути описанные в *Комплитах Воина, Вора, Жреца и Псионика.* Существует еще один путь доступный только невысокликами – Свистун, он подробно описан в *Книге Барда*.

Невысоклику доступны следующие классы: воин, вор, воин/вор и жрец, для всех этих классов в этой главе представлены пути. Персонаж может выбирать путь из тех, что соответствуют его классу и только один. Невысоклики-жрецы могут достигать 8-ого уровня, воины 9-ого, воры 15-ого, а воины/воры 9-ого и 15-ого соответственно. По усмотрению Мастера невысоклики обладающие исключительными параметрами (те, чей основной параметр 15 и выше) могут получить еще 4 дополнительных уровня.

Составляющие Пути

Описание каждого пути начинается с общей информации о нем, включая также советы, касающиеся легенды будущего персонажа. Следом идет информация организованная следующим образом:

Предыстория: Здесь представлены возможные причины, по которым невысоклик может решиться на подобную глупость – покинуть теплый и уютный дом, ради сомнительного удовольствия путешествовать.

Роль: Характерные задачи выполняемые подобными персонажами как в обществе невысокликов, так и за его пределами.
Вторичные Навыки: В кампаниях, где используются вторичные навыки выбор определенного пути может подразумевать *обязательное* наличие какого-либо навыка.
Оружейные Профессии: Те неоружейные профессии, который должен иметь персонаж, чтобы соответствовать выбранному пути. Если не отмечено особо, это не дает дополнительных профессий.
Дополнительные Неоружейные Профессии: Персонаж идущий этим путем автоматически получает указанные профессии – он не должен тратить слоты на их изучение.
Рекомендованные Неоружейные Профессии: Эти профессии необязательно для персонажа, но обычно ассоциируются с данным путем. Для их получения необходимо потратить обычно количество слотов.
Предпочтительные Воровские Способности: (Только для воров и воинов/воров). Здесь указываются наиболее важные и характерные для выбранного пути воровские способности. Использование этого не является обязательным, и не дает никаких бонусов или штрафов.
Снаряжение: Здесь описывается все специальное снаряжение характерное для этого пути.
Особые Преимущества: Здесь указываются все необычные способности, которые персонаж получает выбирая этот путь.
Особые Недостатки: Здесь указываются те или иные ограничения, накладываемые путем на персонажа.

Пути Воина

Лучник

Лучник – это воин-невысоклик, который уделяет почти все свое свободное время и силы в изучение искусства владения дистанционным оружием. "Лучник" – это общее название пути, существует еще и "Пращник" –практически такая же популярная разновидность этого пути; невысоклики, живущие в дикой местности (например, дикие невысоклики с *Dark Sun™*) скорее будут использовать духовую трубку. В кампаниях, где доступно огнестрельное оружие, этот путь может подразумевать снайпера (если только оружие подходит невысоклику по размеру).
Ловкость Лучника должна быть не меньше 15.

Лучники - это чаще всего бывшие охотники, хотя они могут быть в прошлом участниками какого-либо ополчения или служителями закона.
Предыстория: Лучники обычно втягиваются в приключения по следующим причинам: желание попробовать свои силы – лучший Лучник в деревне решается отправиться в путешествие, чтобы сравнить свои способности со способностями других невысокликов, эльфов или людей. Поскольку в этом деле очень легко кто более искусен, Лучники стараются принять участие во всех возможных состязаниях или турнирах, где они могут продемонстрировать свое мастерство. Или же такого Лучника может нанять путешествующий торговец, однажды заметивший его мастерство в обращении с луком.

Так же, способность Лучника делают его практически непревзойденным охотником, а приключение может начаться с долгой и изнурительной погони сквозь непролазный лес. Если невысоклик служил в ополчении или охранял порядок в своей деревне он может стать первым кандидатом на некую спасательную операцию или быть одним из охранников важного лица.
Роль: Лучник – это очень уважаемая фигура в обществе, где дистанционное оружие одно из самых любимых и нужных, а он лучший в обращении с ним. В небольшой деревне он может быть лучшим охотником. Лучники достаточно часто работают вместе с Егерями; очень часто задачей лучника является обезвредить врага или животное выслеженное Егерем.

Лучники, как правило, образуют главную защитную силу невысокликов – часто опытный Лучник на время конфликта становится командиром отряда невысокликов.
Вторичные Навыки: У Лучника *должен* быть навык *Изготовителя Луков и Стрел (Bowyer/Fletcher)*.
Оружейные Профессии: Три из четырех первоначальных оружейных слотов Лучник должен отдать под метательное оружие. Если используется специализация, Лучник может специализироваться на выбранном дистанционном оружии затрачивая два (а не три, как обычно) оружейных слота.
Дополнительные Неоружейные Профессии: Все Лучники автоматически и дополнительно получают профессию *Мастера по Лукам и Стрелам (Bower/Fletcher)*.
Рекомендованные Неоружейные Профессии: Персонаж, скорее всего, будет обладать профессиями *Охоты (Hunting), Разведения Огня (Firebuilding), Хождения по Следу (Tracking)* и *Чувства Погоды (Weather Sense)*.
Снаряжение: Самой существенной частью снаряжения Лучника является его лук или праща. Хотя в самом начале его карьеры это не магическое (но очень хорошо сделанное) оружие, в приключениях персонаж, ско-

рее всего, найдет оружие и более высокого класса. Все Лучники носят с собой большой запас амуниции – обычно несколько полных колчанов со стрелами.

Достаточно часто, невысоклики идущие этим путем будут собирать и использовать различные особые стрелы. Например, у Лучника может быть несколько стрел с тупыми наконечниками (скорее для обездвиживания, чем для убийства), несколько зазубренных стрел с наложенной на них тонкой бечевкой (позволяющих подтянуть к себе небольшой объект, в который он попадает) и несколько огненных стрел (очень длинные стрелы, наконечники которых обмотаны промасленной тряпкой, которую можно поджечь – в этом случае стрела летит вдвое меньше, но имеет прекрасный шанс поджечь любой горючий объект). У пращника может быть набор специальных пуль для пращи - шипованных, полых внутри и наполненных вонючей жидкостью, сонным газом и т.д.

Особые Преимущества: Лучник может объявить, что он делает нацеленный выстрел и получить дополнительный бонус в некоторых обстоятельствах. Если он захочет получше прицелиться, то получит бонус +2 к своим броскам атаки, но только для первой стрелы. Но, это значит, что он отказывается от инициативы (выстрел происходит после всех остальных атак в раунде). Также, если Лучник концентрируется на данном конкретном выстреле, это значит, что в это раунд он делает только один выстрел. И, наконец, любая удачная атака по Лучнику сбивает концентрацию, и он теряет все бонусы, хотя все еще может провести атаку с обычным шансом на попадание. Этот бонус добавляется ко всем остальным, что персонаж получает за высокую Ловкость, специализацию или магическое оружие.

Если действие происходит на открытой местности, та же самая процедура может увеличить дальность полета стрелы, за место бонуса к броску атаки. Дальность увеличивается на максимальное значение среднего расстояния выстрела для этого оружия, а штраф к атаке не изменяется.

Особые Недостатки: Лучник может научиться пользоваться без штрафов только одним оружием ближнего боя. Они все еще могут тратить слоты на приобретение навыков с другими оружиями ближнего боя, но будут получать штраф - 1 к броскам атаки при их использовании.

Егерь

Егерь – это разведчик и следопыт, прекрасно ориентирующийся в лесу и выслеживающий добычу или нарушителей. Егеря очень заботливо относятся ко всем лесам и имеют тенденция становиться одиночками (до отшельников им конечно далеко, но все же). На самом деле любой Егерь будет рад разделить тепло своего костра с заблудившимися в лесу путешественниками; есть множество историй о том, что когда люди блуждали по лесу уже много дней неожиданно появлялся егерь и выводил их оттуда.

В то время как большинство невысокликов считают своим домом нору или какую-то постройку, Егеря живут в целых лесах как дома. У него обычно есть несколько стоянок и убежищ в лесу, который он считает своим, причем некоторые из них могут быть домами в полном смысле этого слова. Поскольку они не живут постоянно в одном и том же месте, во всех домах есть достаточное количество еды, горючего, теплой одежды, одеял и возможно пару бутылочек спиртного. Если возможно, то каждый такой “дом” будет иметь некоторое подобие очага – простое кострище, сложенное из камней, или настоящий камин, со всеми дымоходами и поленницами. Если нет возможности посидеть перед очагом Егерь может утешиться трубкой-другой табака.

У Егеря дожна быть Мудрость как минимум 13. Егерями обычно становятся Дылды, хотя бывают и исключения.

Предыстория: Как упомянуто выше Егеря с трепетной заботой относятся к своему лесу и будут стараться отмстить любому кто ему навредил; Они могут пройти многие мили или даже путешествовать в поисках того, кто однажды навредил их лесу. Поскольку они относятся к лесу как к живому существу – любая атака на него воспринимается как нападение на самого близкого друга, а следовательно, требует отмщения

Покинуть обжитые места их может заставить и врожденная невысокличья любопытность – просто из интереса они могут предпринимать очень долгие экспедиции. В своих путешествиях они обращают много внимания на то, как устроено хозяйство в других регионах и пытаются запомнить самое лучшее, дабы потом рассказать своим соплеменникам. Возможность увидеть новые леса, а также нанести на карту новые местности также могут подвигнуть Егеря присоединиться к партии приключенцев, но в конечном счете они всегда возвращаются домой.

Роль: Егерь - это защитник леса, жизни и всех живущих рядом невысокликов, во времена военных действий они могут быть незаменимыми разведчиками. Он является очень уважаемой фигурой среди невысокликов, у него даже обычно есть семья и дети в соседнем поселении, но, являясь по натуре одиночкой и приключенцем, он редко проводит больше чем один день в неделю рядом с ними - семья с пониманием относится к его любви к лесу и мирится с подобным отношением.

Егерь так же лучшие охотники в невысокличьем обществе. Когда он приходит в деревню с собой он обычно приносит много свежего мяса и шкур, что делает его еще более уважаемым в обществе где так любят разные празднества и гуляния.

Помимо охоты Егерь знает, как искать в лесу целебные травы, коренья, орехи, ягоды и, что более важно с точки зрения невысокликов - грибы. Многие из них являются прекрасными поварами, способными приготовить блюдо на уровне лучших ресторанов.

Вторичные Навыки: Для этого пути характерны навыки *Охотника (Hunter), Траппера (Trapper/Furrier)* и *Рыбака (Fisher).*

Оружейные Профессии: Один из своих первоначальных слотов он должен потратить на дистанционное оружие и еще один на оружие сделанное из дерева – дубинку или посох.

Дополнительные Неоружейные Профессии: Егерь дополнительно получает следующие неоружейные профессии: *Выживание (Леса)* и *Чтение Следов (Tracking)* с бонусом +2, если он ищет следы в лесистой местности, плюс еще одну на выбор игрока: *Разведение Огня (Firebuilding), Рыболовства (Fishing)* или *Охоты (Hunting).*

Рекомендованные Неоружейные Профессии: Кроме упомянутых выше, но не выбранных рекомендуется: *Знание Животного Мира (Animal Lore), Установка Ловушек (Set Snares)* и *Мастер по Лукам и Стрелам (Bower/Fletcher)*. Также рекомендуются *Художественные Способности (Artistic Ability)* – любимым способом проведения досуга у Егеря является резьба по дереву.

Снаряжение: Очень трудно встретить Егеря, у которого не было бы трута и кремня, навеса от дождя из промасленной кожи и спального мешка. Также почти у всех Егерей при себе есть нож, пусть даже и не такой большой, что бы считаться оружием, но вполне пригодный для приготовления пищи, свежевания шкур и резьбы по дереву.

Особые Преимущества: Вдобавок к обычной способности невысокликов и незаметно передвигаться в природном (в основном лесном) окружении Егеря могут передвигаться с полной скоростью по сколь угодно труднопроходимым местам – грязь, холмы, сплетения корней, лиан и травы. Если он пожелает пойти со скоростью вдвое меньшей от нынешней, он может передвигаться абсолютно бесшумно (не требуется никакой проверкиспособностей).

Они также могут прекрасно путать следы. Но это сделать не так то легко – он должен снизить свою скорость вдвое и пойти позади всей остальной партии (ограничений на количество партийцев не существует). Что бы определить насколько удачна была его попытка, игрок должен успешно пробросить проверку профессии *Чтения Следов (Tracking)* с модификатором -1 за каждого не-Егеря или не-следопыта в партии (-2 за каждую лошадь, мула, или любого другого подобного животного). Если проверка прокидывается удачно, то на след партии не выйдут даже самые искусные и опытные следопыты. Учтите, что самому Егерю видно, получается ли у него запутывать следы (правда у него есть всего лишь одна попытка на погоню).

Особые Недостатки: Егеря носят максимум обычный кожаный доспех, да и тот стараются одевать пореже. Поскольку железо делает столько много шума в лесу Егерь старается вообще избегать металлических предметов больше чем наконечник стрелы, топорик, капкан или нож.

Поскольку они много времени проводят в лесу им очень трудно следить за последними новостями из Большого Мира и ориентироваться в тонкостях этикета, за что и получают штраф -2 к броскам реакции со стороны не невысокликов (-4 если ситуация требует хороших манер или элегантной одежды).

Искатель

Это невысоклик который из-за своего желания основать собственную деревню или усадьбу покидает родной дом и отправляется на поиски подходящего места куда-нибудь в далекие или забытые земли. Это может быть также молодая пара, которая устала жить среди большой и шумной семьи и предпочитает сама основать новое поселение. Такие невысоклики, если у них хватит силы и приключенческого духа пережить все тяготы поиска подходящего места, будут вознаграждены за это хорошим местом для основания новой деревни и кучей заинтересованных рассказами о их похождениях детей в старости.

Реже он может отправиться на подобные поиски из-за неблагоприятной обстановки в тех местах где он живет – люди или орки могут начать вытеснять невысокликов с плодородных и красивых мест и они могут отправиться в путешествие для поиска нового места и основания деревни. Много невысокличьих деревень как раз и основалось вокруг усадьбы одного из этих смелых Искателей, который в отличие от людей, которые редко могут поделить землю друг с другом, объединил вокруг себя сообщество, живущих неподалеку сородичей.

Искатель – это не совсем обычный невысоклик. Он готов напряженно трудиться и обходиться без привычных удобств, хотя бы временно. Идеалом для него является уютная и удобная нора и множество добрых соседей к тому времени как он постареет.

У Искателя должны быть Сила, а также Разум или Мудрость не меньше 12.

Предыстория: Самой распространенной причиной отправиться в приключение для Искателя является его цель: найти и обустроить землю для основания нового поселения, защищаясь от тех, кто попытается ее отобрать. Когда такое поселение основано, и дела там начинают налаживаться, он обычно отправляется в долгое путешествие по большим поселениям других невысокликов приглашая тех, кто захочет присоединиться к нему в строительстве новой деревни. Такое путешествие может занять несколько лет и обычно становится основным достоянием истории поселения.

В этом путешествии Искателю приходится преодолевать множество трудностей и лишений и посещать множество интереснейших мест, что в случае, если на его долю выпадет, что-то действительно опасное интересное он вполне может стать великим героем в глазах других невысокликов и слава о нем переживет еще несчетное множество поколений.

Роль: Искатели как раз ответственны за то, что невысоклики распространились по всем известным мирам. Большинство невысокличьих деревень хранят память об Искателях их когда-то основав-ших, и многие поколения чтят их память. Истории искателей передаются из поколения в поколение - это самое маленькое, что ныне живущие могут сделать в память о тех, кто когда-то пережил множество лишений ради основания нового поселения, где они сейчас и живут, не зная проблем.

Обычно Искатель в путешествие берет собой один камень из семейного очага и всегда держит его при себе, а когда находит место для нового поселения этот камень становится первым из тех, что будут заложены в очаг.

Вторичные Навыки: *Фермерство (Farming)* наиболее подходящий вторичный навык для Искателя.

Оружейные Профессии: Искатель должен уметь обращаться с коротким луком или пращой и с ножом или коротким мечом.

Дополнительные Неоружейные Профессии: *Сельское Хозяйство (Agriculture) и Обращение с Животными (Animal Handling)* – это бонусные профессии для тех, кто выбирает путь Искателя. Вдобавок к этому игрок может выбрать дополнительно *Охоту (Hunting)* или *Рыболовство (Fishing)*.

Рекомендованные Неоружейные Профессии: Такому персонажу необходимы самые различные неоружейные профессии; некоторые из них полезны в приключениях: *Плотничество (Carpentry), Увство Погоды (Weather Sense), Использование Веревки (Rope Use)* или *Выживание (Survival)*. Другие помогут ему легче освоиться нан новом месте: *Ткачество (Weaving), Сыроделание (Cheesemaking), Работа с Кожей (Leatherworking), Пивоварение (Brewing)* или *Пекарство (Baker)*.

Снаряжение: Не существует каких-либо особенных предметов, характерных и необходимых этому пути. Большинство из них будут путешествовать с меленьким вагончиком, где будет лежать все, что необходимо на первое время для основания поселения. Также у всех из них будет какое-либо животное, которое будет тащить этот фургон.

Особые Преимущества: Те из Искателей, кто действительно приложил много усилий для основания нового поселения и провел много лет в поисках желающих там обосноваться к концу жизни обычно становится богатым и уважаемым невысокликом, заработавшем себе главное место в истории своей деревни. Другие не материальные ценности могут быт самыми разными: начиная от целого города названного в его честь, до простого удовлетворения от хорошо прожитой жизни и созерцания плодов своего труда.

Особые Недостатки: Основным неудобством для Искателя является, то, что ему не к кому обратиться не только за помощью, но даже за советом и он сам вынужден решать все возникающие проблемы.

Наемник

Наемники-невысоклики встречаются очень редко – мало кто из них достигает таких вершин мастерства, что бы на равных сражаться с воинами более крупных и сильных рас и испытывать на себе все ужасы и лишения сражений.

У наемника показатели параметров Силы, Ловкость и Телосложения не должны быть меньше 13.

Предыстория: Совсем немного невысокликов выберут путь Наемника добровольно. Почти всегда они изгнанники, по каким-либо причинам выгнанные из своей деревни и семьи и вынужденные воочию столкнуться со всеми "прелестями" жизни на дороге. Многие из них, что неудивительно, очень раздосадованы и обижены за это на своих родственников, независимо от того было ли изгнание закономерным поступком или ошибкой и будут держать свое прошлое при себе в любых обстоятельствах.

Роль: Из-за своего прошлого и невозможности вернуться домой они вынуждены общаться с представителями всех рас живущих в мире – людьми, эльфами, тангарами, и даже гоблиноидами и, следовательно, со временем перенимают некоторые из привычки. Тем не менее, в своих приключениях он вряд ли упустит возможность посетить какую-либо невысокличью деревушку и пару дней провести в норе, сидя перед очагом, но через несколько дней он наверняка покинет ее – либо он должен будет выступить по неотложным

делам, либо ему придется уйти из-за недовольных взглядов соседей, куда менее открытых, чем принимающий его невысоклик.
Вторичные Навыки: Поскольку никто из невысокликов не готовится стать Наемником, то ему подойдут любые вторичные навыки.
Оружейные Профессии: Единственным условием является то, что Наемник должен уметь обращаться как со стрелковым, так и с оружием ближнего боя, а также должен в одном из них специализироваться.
Дополнительные Неоружейные Профессии: Нет.
Рекомендованные Неоружейные Профессии: Наемники находят нужными следующие профессии: *Плотник (Carpenter), Верховая Езда (Riding), Бронник (Armorer), Бой Вслепую (Blindfighting), Мастер по Лукам и Стрелам (Bowyer/Fletcher), Чтение Следов (Tracking) и Оружейник (Weaponsmithing).*
Снаряжение: Если снаряжение предоставляет наниматель. То он получит самые обычные вещи, не хуже и не лучше чем и всех остальных – улучшение своего арсенала его личное дело.
Особые Преимущества: Из-за своего непрерывного общения с воинами и типичной для невысокликов черты "схватывать все на лету" – Наемник получает две дополнительные оружейные профессии по достижении второго уровня. Так же как и Лучник на специализацию в луке Наемник тратит два слота, а не три как все остальные.
Особые Недостатки: Из-за того, что это не очень приемлимый способ зарабатывать себе на жизнь с точки зрения остальных (живущих мирной жизнью) невысокликов, то Наемник при общении с ними, если они знают кто он такой, получает штраф -2 к броску реакции.

Шерифф

Шерифф это своеобразный представитель закона в невысокличьих деревнях, разбирающийся в местных проблемах и защищающий ее жителей от недружелюбно настроенных "гостей. Это очень почетная должность, так как хотя невысоклики редко сталкиваются с проблемами внутри своего общества, но от случайных бандитов никто не застрахован и здесь Шерифф оказывается незаменим. Что бы занять этот пост необходимо иметь поддержку большей части населения деревни и быть крайне ответственным и добропорядочным невысокликом

У шерифа должно быть Обаяние не меньше 13 (хотя у большинства из них оно гораздо выше) и Сила 11 или больше.
Предыстория: Несмотря на то, что его основной обязанностью является защита невысокликов внутри деревни и поддерживание там порядка, расследование серьезного и запутанного преступления, затронувшего ее обитателей вполне может, заставит Шериффа отправиться в путешествие. Надо заметит, что преступление должно быть на самом деле очень серьезным, например убийство – кража или что-то подобное, скорее всего не станет поводом покидать деревню.
Роль: В деревне у Шериффа есть некое подобие офиса – чаще всего это просто част его норы, – где его и можно найти всегда, кроме тех моментов, когда он "тут за всем присматривает". Хотя тюрем в невысокличьих деревнях нет, в офисе шерифа есть некое подобие камеры (достаточно крепкой и надежной), где какое-то время могут содержаться провинившиеся.

Большинство времени он проводит наблюдая, за тем, чтобы все было так как это должно быть и высматривая признаки неприятностей ("Очень странно что Старая Госпожа Бузина не пришла сегодня утром на рынок – она никогда его не пропускает "). Хотя нельзя сказать, что он весь день ходит туда-сюда по деевне, но от него тем не менее редко ускользают какие-либо перемены.

Шерифф считает, что лучше лишний раз побеспокоить человека и извиниться, если ничего не случилось, чем потом окажется, что из-за того что он не обратил на что-то внимание случилось непоправимое. Тем более это не составляет особого труда – он знает всех жителей своей территории поименно и всех их привычки ему известны.

У невысокликов нет каких-то особенных законов, за исполнением которых необходимо было бы усиленно следить – воровство, нападение и убийство, это, пожалуй, все, но внутри деревень подобные вещи встречаются настолько редко, что об этом можно было бы и не упоминать вовсе, но все же если это случается, то следует наказание, для воров он не очень серьезно – возмещение ущерба и всеобщее порицание, но два остальных поступка караются изгнанием из деревни (невысоклики их совершившие часто становятся Наемниками). Более обычными являются вопросы типа кто на чей огород залез, жалобы на особо докучливых поклонников со стороны ревнивых отцов или обвинения в нечестной торговле. Обычно им настолько хорошо удается улаживать подобные вопросы, что даже признанный виновным уходит полностью уверенным, что он понес справедливое, но не суровое наказание

У него также есть право призвать народ к оружию в случае, если это необходимо, но он не получает этой возможности вместе со своим постом – надо еще заслужить то, что бы люди за тобой пошли и слушались твоих приказов.

Обычно помимо работы Шериффа, невысоклик сам занимается сельским хозяйством или ведет торговлю – ведь это не та работа, что занимает все свободное время. В основном они держат небольшие лавки, что позволяет им одновременно вести собственное дело и всегда быть на страже интересов деревни одновременно.

Вторичные Навыки: Любые

Оружейные Профессии: Шериф должен уметь обращаться с коротким мечом, дубинкой и ножом.

Дополнительные Неоружейные Профессии: Нет

Рекомендованные Неоружейные Профессии: *Чтение Следов (Tracking)* и знание языков других рас может очень помочь Шериффу в его работе.

Снаряжение: Оружие и доспехи Шериффа обычно достаются ему от предшественника – следовательно ему не надо их покупать. Так же вполне обычно, что у Шериффа есть пони.

Особые Преимущества: Авторитет и уважение со стороны других невысокликов – вот главное преимущество Шериффа. Он получает 2 к броскам реакции со стороны других невысокликов, знающих, что он Шерифф.

Особые Недостатки: У него сильно развито чувство долга и даже если он находится вне деревни он считает себя ответственным за безопасность любых, встреченных им невысокликов.

Сквайер

Воины-невысоклики известны своей способностью заводить дружбу со следопытами, паладинами и тому подобными исключительными представителями других рас, даже не совсем обычных (один Хаотично Злой невысоклик утверждал, что они лучшие друзья с красным драконом!). Поскольку приключения в основном происходят вне невысокличих деревень, то люди встречающие подобные пары чаще всего предполагают, что невысоклик это своего рода оруженосец, сквайер или на худой конец приятель более опытного и внушительного воина. Подобное предположение очень далеко от правды – они на самом деле хорошие друзья и полноправные партнеры.

Как бы то ни было, невысоклик на самом деле может помочь в таких вещах, как разведка или слежка – более заметные люди и потенциально опасные люди, эльфы или тангары могут вызывать подозрение!

Размер невысоклика и его врожденные способности незаметно исчезать в минуту опасности, очень тихо и незаметно двигаться, и всегда оставаться вне подозрений бывают очень полезными при сборе информации. Он даже может переодеться человеческим ребенком и проникнуть туда, куда его друзьям вхож заказан.

У Сквайера должна быть Сила как минимум 10, а Обаяние 12 или больше.

Предыстория: Для Сквайера дружба является достаточным поводом, чтобы оставить свою тихую и размеренную жизнь в невысокличьей деревне. В таком случае цели его друга скорее становятся и его целями тоже. Это в основном происходит из чувства благодарности за какую-либо оказанную в прошлом услугу или даже ради выполнения особого задания.

Роль: Если партия сталкивается с недружелюбными существами Сквайер может прикинуться слабоумным слугой какого-либо партийца, чтобы не вызывая подозрений со стороны чужаков попытаться расстроить их планы. Они всегда настороже и первыми замечают признаки надвигающихся неприятностей, а из-за врожденного таланта к переговорам они часто становятся делегатами от партии в каком-либо сложном и запутанном вопросе, особенно если приходится иметь дело с противником, который не любит остальных партийцев (например, расовая вражда).

На самом деле надо заметить, что он не является сквайером или слугой в прямом смысле этого слова – со своим товарищем они абсолютно равны.

Вторичные Навыки: У Сквайера должен быть навак *Конюха (Groom)*.

Оружейные Профессии: Сквайер должен иметь профессии и в дистанционном оружии и в оружии ближнего боя. Также было бы неплохо, если бы оружейные профессии Сквайера хотя бы отчасти совпадали с профессиями его товарища.

Дополнительные Неоружейные Профессии: В качестве бонуса Сквайер получает на выбор профессию либо *Обращения с Животными (Animal Handling),* либо *Наземной Верховой Езды (Landbased Riding)*. Вдобавок он может получать профессии, которые есть у его товарища, не тратя на это слотов, а просто растя в уровнях – каждый раз, когда невысоклик получает уровень и набирает еще половину опыта, необходимого для получения следующего, он получает одну профессию, которую его товарищ имеет и использовал в предыдущих приключениях.

Рекомендованные Неоружейные Профессии: *Геральдика (Heraldry) и Современные Языки (Modern Languages)* – это те профессии которые могут быть полезны для Сквайера; *Доспешник (Armorer), Мастер по Лукам и Стрелам (Bowyer/Fletcher), Оружейник (Weaponsmithing)* также не будут лишними.
Снаряжение: Компаньон Сквайера обычно обеспечивает его необходимым снаряжением, включая оружие, доспехи и ездовое животное.
Особые Преимущества: Сквайер со временем перенимает привычки расы своего компаньона и становится во многом похожим на типичного ее представителя, за что получает бонус +2 к броску реакции при встрече NPC, ппринадлежащих к этой расе. Вдобавок Сквайер может достичь уровня на два большего, чем это обычно позволено воинам-невысокликам, но его уровень не должен превышать уровня его компаньона.
Особые Недостатки: То, что он теряет практически неосязаемо, а именно его нора и очаг, он вынужден жить вне обычных для невысокликов условий и заменять отсутствие семьи дружбой; Сквайер который по тем или иным причинам потерял своего товарища поистине одинок.

Лазутчик

Лазутчик – это невысоклик-"грязь-под-ногтями", обладающий необычным для своей расы мужеством и насмешливо относящийся даже к самым сильным и опасным врагам. Бодрое, прозаичное и временами даже кровожадное отношение этих невысокликов ко всему происходящему, временами ставит в тупик, тех, кто привык считать эту расу веселыми, без царя в голове фермерами. Лазутчик особенно полезен в различных миссиях происходящих в заброшенных подземельях, где воины больших размеров или просто не смогут пройти или будут испытывать большие неудобства.

У него должна быть Сила не меньше 13, а Телосложение не меньше 11.

Предыстория: Большинство Лазутчиков занимаются, тем, чем они занимаются вследствие каких-либо шокирующих событий в их прошлом. Например, если в результате нападения орков, гоблинов или кобольдов вся его семья погибла, то он может стать вечным и непримиримым врагом этой расы. Реже невысоклики становятся на это путь из-за соблазна быстро и хорошо зарабатывать, исключительного таланта в воинском деле или просто в результате неуравновешенности и взрывоопасности своего характера. Это одна из немногих сфер в воинском деле, где маленький рост является не помехой, а преимуществом.
Роль: Они являются непревзойденными мастерами в охоте на небольших злых гуманоидов (гоблинов, кобольдов, гибберлингов или дуэргаров), устраивающих свои логова в маленьких подземных коридорах и пещерах.

Лазутчики обычно выслеживают подобные логова и атакуют их как ради удовольствия от уничтожения врагов своего народа, так и ради ценностей которые могут там оказаться. Они часто объединяются с гномьими Гоблиноубийцами, особенно в тех случаях, когда у них общий противник. По крайней мере, гномы всегда способны оказать достойную поддержку, не застревая в каждом новом повороте или узком месте. Хотя они иногда также объединяются с тангарами, размер последних часто становится помехой в исследовании особо узких подземелий.
Вторичные Навыки: Лазутчику не нужные какие-то особые вторичные навыки.
Оружейные Профессии: Из оружия ближнего боя он должен уметь обращаться или с коротким мечом или с одноручным топором или с молотом, а из дистанционного оружия необходимо освоить или арбалет или короткий лук или духовую трубку.
Дополнительные Неоружейные Профессии: Лазутчик автоматически получает профессию *Боя Вслепую (Blindfighting)*, также он может изучит дополнительно язык той расы, которая является его врагом.
Рекомендованные Неоружейные Профессии: *Использование Веревки (Rope Use), Плавание (Swimming)* и *Скалолазание (Mountaineering)* очень помогут Лазутчику в его путешествиях.
Снаряжение: У него всегда с собой есть моток длинной и крепкой, но тонкой веревки, несколько фляжек масла и фонарь, и альпинистские принадлежности. Его оружие всегда закреплено так, чтобы его можно было мгновенно выхватить, а амуниция для дистанционного оружия находится в прекрасном состоянии и также легко доступна.
Особые Преимущества: Лазутчики, не являющиеся Крепышами, получают инфразрение 60 футов.
Особые Недостатки: Остальные невысоклики считают их слегка повернутыми, если не полностью сумасшедшими, ведь только сумасшедший добровольно полезет в грязное и холодное подземелье сражаться с ужасными монстрами. В игровых терминах это выражается в штрафе к броску реакции -2 при встрече с NPC невысокликом.

Пути Вора

Налетчик

Налетчик-невысоклик очень сильно отличается от своих человеческих или оркских коллег. Хотя подход к вопросу отличается несильно, метод невысокликов куда менее жесток. В отличие от коллег из других рас невысоклик никогда не будет издеваться над своим жертвами просто ради удовольствия - сразу после того как цель будет достигнута - он незаметно исчезает.

Обычно налетчики работают небольшими группами, хотя не все воры в этой группе должны принадлежать к этому пути, даже не все должны быть невысокликами. Их база обычно находится где-нибудь в уединенном месте, обычно в самой чаще леса. Тропки, ведущие к базе, очень хорошо замаскированы, а если все банда состоит из невысокликов, пробраться к ней для других рас будет практически нереально - путь будет проходить по самым заболоченным, самым непроходимым местам, где может пройти только невысоклик. Если банда достаточно большая, то несколько ее членов будут оставаться охранять базу, в то время как остальные уйдут на дело.

У Налетчика должно быть Обаяние не меньше 12 и Сила с Телосложением 13 или больше.

Предыстория: Некоторые из невысокликов выбирают этот путь потому, что не признают никакой местной власти, другие просто из любви к искусству. Например, невысоклик может выгнать из своей деревни слишком ретивого сборщика налогов местного герцога, следовательно, надо будет где-то скрываться долгое время. И вот когда он скроется в лесах (а где еще скрываться невысоклику ☺), организует там себе убежище и заработает репутацию, периодически осаживая герцогских посланцев к нему могут потянуться и другие, некоторые потому, что они верят в правоту его дела, некоторые просто потому, что им подходит такой образ жизни.

В невысокличьем обществе у Налетчика весьма забавное положение - официально его осуждают и не признают, местный Шерифф посылает местному правителю долгие отчеты, где он сокрушается из-за невозможности остановить это безобразие. На самом деле этот Шерифф может быть другом лидера Налетчиков и даже одобрять его деятельность, до тех пор, пока тот избегает насилия и не трогает сородичей. Жители деревни могут даже считать его народным героем и втайне завидовать ему. Налетчики могут поддерживать торговые отношения с соседними невысокличьими деревнями и поэтому они никогда не будут испытывать особых проблем ни с чем.

Следовательно, у Налетчиков много знакомых в соседних деревнях, некоторые из которых могут тоже загореться желанием вступить в банду, таким образом год от года увеличивая ее численность. Те люди, что были несправедливо обвинены в чем-то или вынужденные бежать от каких-либо гонений могут всегда рассчитывать на помощь такой банды и тоже присоединиться к ней.

Временами даже целые поселения невысокликов могут становиться такими Налетчиками - местный герцог может захотеть выгнать их с плодородной земли и отдать ее своим людям, война может их вынудить покинуть свою деревню. В последнем случае такие банды становятся основными силам невысокличьего ополчения - постоянно беспокоя врагов и поддерживая друзей до тех пор, пока все не успокоится.

Роль: Сами Налетчики считают, что занимаются благим делом - у некоторых людей просто до неприличия много денег и такую несправедливость необходимо исправлять.

Налетчики-невысоклики обычно стараются избегать насилия, до тех пор, пока их цели можно достигнуть более гуманными методами. Они не будут издалека расстреливать торговый караван, скорее всего в дело пойдут ловушки, сети или ямы. Используя свою способность прятаться в подлеске они могут абсолютно незаметно пробираться вплотную к каравану и неожиданно возникать прямо перед ничего не ожидающим торговцем и его телохранителями - в этом случае попытки оказать сопротивление уже ни к чему не приведут. В это время несколько невысокликов искушенных в *Использовании Веревки (Rope Use)* будут неподалеку наблюдать за слишком ретивыми охранниками, чтобы в случае опасности для своих товарищей обезвредить тех при помощи лассо.

Те жертвы, которые будут достаточно благоразумны, чтобы не оказывать сопротивления, будут тихо и безболезненно лишены примерно половины своих товаров и отпущены на свободу. Они всегда оставляют свои жертвам их лошадей, повозки и половину товаров, чтобы те могли или возвратиться к себе домой или продолжить свое путешествие. Налетчики никогда не грабят бедных людей, а иногда могут им даже помочь

Если же караван начинает оказывать сопротивление, то итог оказывается куда более плачевен - их лишают всего товара, лошадей, оружия и отправляют на все четыре стороны пешком, иногда даже без одежды!

Вторичные Навыки: *Лесник (Forester)* - очень полезный навык для Налетчика.

Оружейные Профессии: Он должен уметь обращаться с коротким луком или ручным арбалетом и как минимум с одним оружием для ближнего боя.

Дополнительные Неоружейные Профессии: Налетчик может выбрать одну из следующих профессий: *Чувство Направления (Direction Sense), Маскировка (Disguise), Использование Веревки (Rope Use)* или *Рыбалка (Fishing).*

Рекомендованные Неоружейные Профессии: Вдобавок к вышеперечисленным *Плавание (Swimming), Чувство Погоды (Weather Sense), Подделка (Forgery), Установка Ловушек (Set Snares)* и *Хождение по Канату (Tightrope Walking)* могут оказаться очень полезными.
Предпочтительные Воровские Способности: Любые.
Снаряжение: Ничего особенного.
Особые Преимущества: Поскольку у Налетчиков всегда хорошие отношения с близлежащими невысокличьими поселениями они всегда получат помощь и поддержку от их жителей, также те предупредят Налетчиков о готовящимся на них рейде.
Особые Недостатки: Всегда есть шанс нарваться на очень серьезного противника - могучего мага, издалека выглядещего обычным торговцем, молодого лорда, который поклянется отмстить любым спо-собом и т.д.

Жулик

Жулик - это умный и веселый воришка, который делает свою работу, так что жертва даже не понимает, что ее облапошили или что-то украли - обычно это происходит во время какого то шоу или иного выступления. Жулики необычно вороваты для невысокликов, хотя сами они считают это Большой Игрой, а украденные ценности всего лишь платой за развлечение.

Обаяние и Ловкость Жулик должны быть не меньше 13.

Предыстория: Можно сказать, что Жулик вынужден постоянно путешествовать, потому что его занятие таково, что со временем жертвы начинают догадываться о том, что их обманывают, и появляется шанс нарваться на разъяренную толпу народа. Так же как и другие воры-невысоклики Жулики никогда не вредят своим сородичам. К сожалению, само понятие "вреда" у Жулика сильно отличается от общепри-нятого - он не считает, например, что каждый день играть в кости с тавернщиком на бесплатный постой и питание и при этом мухлевать является чем-то неправильным, тавернщик же через неделю таких игр, может сильно разозлиться.

Постоянный приток новых "клиентов" является для Жулика определяющим фактором в выборе того, где и сколько оставаться - маленький городок может стать пристанищем на два-три дня не более, так как и весть о нем разойдется достаточно быстро и народ там посплоченней, большой и населенный город напротив может стать местом его жительства на месяцы - сначала необходимо время, чтобы развиться и понять, что тут к чему, затем некоторое время можно спокойно обманывать народ, но даже из большого города приходится рано или поздно уходить. Таким образом чувство времени является основополагающим для любого Жулика, если он только не хочет однажды оказаться в тюрьме или на виселице!

Роль: Жулик - это исключительно любопытный, и вредный бездельник и даже в чем-то него-дяй, хотя харизматичность его персоны и дар убеждения оказываются очень полезными в любой партии. Большинство Жуликов вытаскивают партию из какой-либо щекотливой ситуации, только с условием, что с ним вечером непременно сыграют в какую-либо азартную игру. Другие невысоклики обычно видят Жулика "насквозь" и быстро раскусывают его, поэтому очень удивляются, видя как Большой Народ по-купается на его уловки.

Жулики путешествуют из города в город - иногда одни, иногда в компании товарищей. Его трю-ки могут варьироваться от простого жульничества в карточной игре, чтобы оплатить свое проживание в таверне, до сложных и запутанных операций с дорогими и древними вещами. Иногда он даже умудря-ется действовать в рамках закона, но все равно получать фантастические прибыли за короткое время - такая операция считается верхом профессионализма. Они могут также заниматься самым настоящим мошенничеством используя подделаные ими документы или вещи: махинации с документами на недви-жимсть, редкими предметами искусства, поддельными картами сокровищ или дорогими украшениями, которые потом оказываютя краденами.

Вторичные Навыки: *Жульничество (Gambling)* больше всего подходят Жулику.
Оружейные Профессии: Жулик должен уметь обращаться с кинжалом и ручным арбалетом - оружиями, которые можно легко спрятать.
Дополнительные Неоружейные Профессии: *Азартные Игры (Gaming)*.
Рекомендованные Неоружейные Профессии: Профессии *Маскировки (Disguise), Местной Истории (Local History), Оценки (Appraising) и Чревовещания (Ventriloquism)* исключительно полезны Жулику.
Предпочтительные Воровские Способности: Поскольку чтобы устраивать свои представления ему необходима ловкость рук, *Лазание по Карманам* будет очень полезно. Осмотрительность, с которой приходится действовать и вечное ожидание подвоха заставлют Жуликов развивать *Слышание Шума*.
Снаряжение: Жулик это очень осторожная и хитрая натура - перед противником он появлятся безоруж-ным, чтобы расслабить его и отвести от себя подозрения, но на самом деле где-нибудь в сапоге или в рукаве у него всегда есть спратанный кинжал или отравленный дротик. Он никогда не расстается со своим

"джентельменским набором" - колодой карт, игральными костями, набором "наперсточника". Вот и играй с ним после этого в азартные игры!

Особые Преимущества: Жулики - мастера завязывать знакомства при помощи "дружеской" партии во что-либо. Обычно жертве сначала разрешается выиграть раунд-другой, но концу игры в целом, деньги все равно оказываются у Жулика.

Можно использовать следующие правила для проведения таких игр:

Если Жулик желает выиграть раунд, то значение его Ловкости вычитается из значения Мудрости жертвы. А затем жертва должна выбросить получившееся число или меньше на d20. Если проверка жертвы неудачна, то Жулик выигрывает ставку. Если проверка удается, то появляется по настоящему интересная возможность для ролевого отыгрыша.

Жулик может повторять этот трюк сколько угодно раз, но за каждый последующий раз жертва получает бонус +1 к своему броску - опытный Жулик всегда знает, когда надо заканчивать игру!

У Жуликов есть одна замечательная способность, которая помогает им выпутываться из разного рода щекотливых ситуаций. Если бой еще не начался и враги в состоянии понять Жулика, он может попытаться убедить их в чем- либо и тем самым сгладить ситуацию. Значение Обаяния Жулика вычитается из Мудрости собеседника и тот должен выкинуть меньше полученного числа на d20, в случае неудачного броска он обнаруживает, что начинает соглашаться с доводами Жулика. Изначально глупые или абсолютно нереальные предложения дают бонусы от +1 до +5 к броску жертвы. Жертва также получает кумулятивный бонус +1 за каждый предыдущий раз, что Жулик уже пробовал применить на нем эту свою способность. Правда эффект этой способности длится не очень долго - около 5 минут, после чего жертва понимает, что ее просто напросто одурачили, но Жулика уже и след простыл.

Остальные схемы мошенничества и идеи на счет того как можно провернуть какую-либо махинацию и каковы ограничения решают вместе игрок и Мастер.

Особые Недостатки: Жулик это, в общем то, неплохой человек и интересный для игры персонаж, но везде, откуда он уходит он оставляет за собой дурную славу и некоторое количество обманутых людей. Его

привычки и образ жизни делают достаточно сложным поддержание долгих дружеских отношений (хотя встречаются редкие индивидуумы способные на действительно искреннюю дружбу). Чем дольше он занимается своим ремеслом, тем большее количество людей он обманывает и обкрадывает, что делает практически неизбежным однажды встречу с одним из "старых друзей", которые будут очень довольны опять встретить человека, который однажды выставил его дураком и исчез с изрядной суммой его денег.

Взломщик

Взломщик - непревзойденный специалист, по лишению собственности тех, кому он считает эта собственность досталась нечестно (правда, так считает только он). Мастер бесшумного передвижения, вскрывания замков, поиска и обезвреживания ловушек - он в итоге, как и все невысоклики, стремится к комфортной и спокойной жизни, просто делает это доступными ему методами помноженными на врожденный талант, а не пытается идти обычным для всех невысокликов путем.

Ловкость Взломщика должна быть как минимум 15.

Предыстория: Большинству своих способностей они обучаются в детстве - дети постоянно пробираются друг к другу в комнаты, прячут игрушки друг друга, шпионят за кем-то. Вместе со взрослением некото-рые из них понимают, что если направить свои способности в "правильное" русло, то можно достичь очень многого. Также как и другим ворам, Взломщикам просто необходимо путешествовать - надо оттачивать свои способности, да и местные представители закона могут стать чересчур подозрительными.

Еще одной причиной, чтобы вытащить будущего Взломщика из дома может стать желание вернуть какую-либо похищенную у него или у его товарищей вещь или даже просто рассказы об укрепленных и богатых цитаделях и сказочных утерянных сокровищницах.

Также как и Лучник, Взломщик это лучший из лучших - невысоклик который развил до совершенства те способности, которые в той или иной мере даны всей его расе - незаметность, проворство и ловкость рук. В то время как человеческие воры стараются скрыть свой род деятельности, Взломщик будет известен как герой и его будут уважать в своей деревне - он может рассказать кучу занимательных историй, он может помочь в трудные времена и вообще хорошо, когда столь выдающаяся личность родом из твоей деревни.

Роль: Взломщик очень искусен в некоторых воровских способностях, особенно в *Бесшумном Передвижении* и *Вскрытии Замков*, хотя *Поиск и Обезвреживание Ловушек* тоже не раз может спасти жизнь партии.

Большинство из них предпочитает жить в больших городах - там всегда можно раствориться в толпе и большое поле деятельности для оттачивания своих способностей. Как и большинство воров-невысокликов

Взломщик старается не причинять беспокойство своим сородичам, во всю отыгрываясь на других расах. Иногда он может использовать свои таланты, чтобы помочь невысоклику, который, по его мнению, попал в беду или был несправедливо обвинен, тем самым иногда становясь народным героем.
Вторичные Навыки: У многих Взломщиков есть навык *Торговли (Trading)*.
Оружейные Профессии: Взломщики предпочитают оружие, которое, во-первых, можно быстро и бесшумно достать, во-вторых, легко утаить - в ближнем бою предпочтителен кинжал или короткий меч (это не значит, что нельзя выбирать другое оружие). В дальнем бою Взломщик обычно использует дро-тики, пращу, духовую трубку или ручной арбалет.
Дополнительные Неоружейные Профессии: *Оценка (Appraisal)*.
Рекомендованные Неоружейные Профессии: *Использование Веревки (Rope Use), Хождение по Канату (Tightrope Walking)* и *Маскировка (Disguise)* также будут полезны Взломщику.
Предпочтительные Воровские Способности: *Бесшумное Передвижение, Поиск и Обезвреживание Ловушек, Спрятаться в Тени,* а также *Вскрытие Замков.*
Снаряжение: Веревка и набор отмычек - вот стандартное снаряжение Взломщика. В большинстве своем они не любят доспехи и не будут носить что-то тяжелее кожаного, самого бесшумного и незаметного.
(Если игрок пренебрегает этим правилом его можно лишить дополнительных % к воровским способностям и назначить дополнительные штрафы к броскам атаки в ближнем бою).
Особые Преимущества: На первом уровне Взломщик получает дополнительно 10% к *Вскрытию Замков* и *Бесшумному Передвижению*. Каждый раз, когда он получает уровень, он может добавить дополни-тельные 5% к двум вышеназванным способностям или к *Поиску и Обезвреживанию Ловушек*.
Особые Недостатки: Взломщик уделяет так много времени совершенствованию своих воровских способностей, что на тренировки с оружием ближнего боя у него времени не остается - он получает штраф -1 к своим броскам атаки в ближнем бою (на *удар в спину* этот штраф не распространяется).

Контрабандист

Контрабандист - это вор, который на первый взгляд самым обычным честным торговцем. На самом деле он бы и предпочел быть нормальным торговцем, но эти невозможные пошлины устанав-ливаемые назойливыми людишками, тангарами и эльфами - просто не дают никому работать ☺. Таким образом, ему приходится нелегально перевозить товар из одного места в другое.

Причин, по которым занимаются контрабандой, очень много, вот некоторые из них:

Чрезмерные налоги - местное правительство хочет сохранить за собой монополию на какой-либо вид продукта и соответственно поднимает ввозные пошлины, что, конечно же, отвергает все принципы честной торговли (с их точки зрения) ☺.

Напряженная ситуация - две соседние области, вовлеченные в ссору по какому-либо поводу, часто запрещают торговлю на территории друг друга. Местные же жители не понимают почему, они должны терять рынок сбыта из-за непомерной "мудрости" правителей - тут на помощь приходят контрабандисты.

Контрабанда - Могут существовать различные товары, либо нелегальные, либо выкраденные, которые не должны вывозиться за пределы области или ввозится в нее, например, религиозная секта хочет переправить в соседний регион какой-либо артефакт для своего ритуала, а местный правитель, в свою очередь, пытается этого не допустить - что же делать - обращаться к контрабандистам. Каковой бы ни была природа контрабанды, значит это кому-нибудь нужно, а, следовательно, на этом можно хорошо заработать.

У контрабандиста показатели Обаяния и Разума должны быть не меньше 13.

Предыстория: Контрабандисты, обычно начинают как торговцы, перевозящие товары из одного места в другое и зарабатывающие этим на жизнь. Рано или поздно он уже накапливает достаточно опыта в торговых делах и начинает понимать, что все эти пошлины это сплошной грабеж и надувательство - он начинает понемногу заниматься контрабандой - больше риска, но и прибыли намного больше.

Помимо вышеперечисленных вещей Контрабандист может заниматься и другими вещами, куда более благородными - спасение несправедливо осужденных и вывоз их в соседнюю область, переправка письма огромной важности. Он также может выполнять различные шпионские задания или просто быть наблюдателем в определенной области и собирать информацию.

Роль: Контрабандист - это основное звено всей подпольной экономики любого региона - без них в руках власти оседало бы куда больше денег. Очень много товаров находят своих покупателей именно благодаря действиям контрабандиста.

Контрабандист всегда является членом сети хороших друзей и компаньонов, у которых всегда может получить защиту и помощь.

Цена перевозки чего-либо зависит от двух факторов: рынка этих товаров в другой области и опасностей, связанных с его перевозкой. Перевозка некоторых особо важных товаров, особенно тех, за которыми идет охота, может принести Контрабандисту целые состояния.

Вторичные Навыки: Контрабандисту подходят навыки или *Погонщика (Teamster/Freighter)* или *Торговца (Trader).*

Оружейные Профессии: Любые.

Дополнительные Неоружейные Профессии: Все Контрабандисты дополнительно получают профес-сию *Местной Истории (Local History)* для тех регионов, где они обычно работают. Также Контрабан-дисты получают возможность выучить новый язык каждый уровень, за счет общения с представителями той или иной расы.

Рекомендованные Неоружейные Профессии: *Верховая Езда (Riding), Оценка (Appraising), Маскировка (Disguise)* и *Подделка (Forgery)* не будут лишними для Контрабандиста.

Предпочтительные Воровские Способности: *Бесшумное Передвижение* и *Слышание Шума* - две основополагающие способности для каждого Контрабандиста.

Снаряжение: Если только он перевозит не слишком мелкие или мало предметов ему понадобится что-то для перевозки груза. Поскольку телеги и фургоны очень легко засечь Контрабандисты предочитают перевозить груз или по реке, а если оных нет при помощи вьючных животных, с которыми можно проходить далеко от официальных постов.

Особые Преимущества: Контрабандист, который знает Местную Историю (Local History) той мест-ности в которой находится, получает бонус +4 к броску реакции NPC В ней живущих. Так же он осве-домлен о всех тайных тропах и лицах которые прибегают время от времени к услугам контрабандистов.

Особые Недостатки: Этой профессии присущ определенный риск попасться властям и оказаться в тюрьме или на виселице, в случае очень серъезных преступлений.

Малыш

Малыш - это невысоклик-вор, который пытается выдать себя за человеческого ребенка. Очень много людей однажды узнавали, что тот хилый ребенок, что их вчера обвел вокруг пальца на самом деле достаточно взрослый и опытный вор.

Малышей можно встретить только в больших городах, где человек не знает всех жителей в лицо и где можно с легкостью затеряться в толпе. Проводя много времени на улице Малыш всегда заранее готовит пути для отхода и места где можно пересидеть плохие времена; очень часто он может прятаться среди нищих или просто бедных людей, иногда в трущобах.

Обаяние Малыша должно быть не меньше 11.

Предыстория: Обычно Малышами становятся по суровой необходимости - невысоклик приходит в город один и оказывается, что его таланты здесь никому не нужны. В тоже время его начинают доставать местные драчуны, выбирая его своей жертвой, наверное, из-за маленького роста. В конце концов, он обнаруживает, что гораздо легче уйти от столкновения и начинает жить, вечно выдавая себя не за того, кем является.

Роль: Малыши в основном работают в одиночку или в составе небольших групп; известны случаи образо-вания воровских гильдий, состоящих только из невысокликов, преимущественно Малышей и Взломщиков. Иногда он становится лидером группы маленьких воришек, как человеческих, так и других рас; в этом случае он заботится о них как о своих детях и со временем такая организация может вырасти в грозную силу.

Одетый в детскую одежду и постриженный по-детски он целыми днями слоняется по городу, также как и все остальные дети. Он прекрасный карманник и у него всегда есть несколько путей отхода, чуть ли не с каждой улица города. Иногда им приходится прибегать к различным уловкам, уходя от погони - крики "Пожар" и переворачивание лотков на оживленной улице еще самое безобидное, что можно сделать.

Вторичные Навыки: Любые.

Оружейные Профессии: Одним из важных принципов незаметности Малыша является то, что они не носят заметное оружие - скажите на милость, откуда у ребенка взяться арбалету или мечу; они предпочи-тают оружие, которое легко скрыть - кинжалы, дротики, стилеты, пращи и складные посохи.

Дополнительные Неоружейные Профессии: Из-за рода своей деятельности они автоматически полу-чают профессию *Маскировки (Disguise)* - на первом уровне они могут замаскироваться только под человеческого ребенка, ко второму получают профессию полностью так как описано в *PHB,* а на каждом следующем уровне кратном двум они получают бонус +1 к проверке этой профессии.

Рекомендованные Неоружейные Профессии: *Подделка (Forgery), Бой в Слепую (Blindfighting), Азартные Игры (Tumbling)* и *Чревовещание (Ventriloquism)* будут очень полезны малышу.
Предпочтительные Воровские Способности: *Лазить по Карманам, Прятаться в Тени* и *Карабкаться по Стенам.*
Снаряжение: Кроме оружия и отмычек Малышу не нужно никакого снаряжения.
Особые Преимущества: Чистка карманов для Малыша и хобби и работа одновременно. Из-за постоянной практики они становятся на редкость искусны в этом - они просто добавляют 5% к способности *Лазить по Карманам* каждый раз, когда получают уровень (включая первый).
Особые Недостатки: Стража и городские власти редко бывают, довольны появлением Малыша в городе (хотя сделать что-то могут еще реже).

Пути Воина/Вора

Картограф

Картограф - это исследователь и любитель карт, который хочет вернуться домой с кучей всевозможных историй и некоторым количеством ценностей и денег. Хотя этот путь достаточно редок для невысокликов (за исключением Кендеров, которые считают, что в подобных вещах равных им нет), они существуют и среди остальных подрас. Их подвиги и приключения составляют немалую часть истории любого мира.

Картографы очень заинтересованы в посещении новых мест и их изучении. Они не слишком интересуются народами эти земли населяющими, только для общей информации. Для картографа получение информации и нанесение на карту нового города, стоящего на вершине утеса, гораздо важнее чем-то, что его арестовали по подозрению в шпионаже.

У Картографа Разум не может быть меньше 13.
Предыстория: Картографа выводит на дорогу просто из-за врожденного любопытства, и желания узнать, что же находится за соседним лесом, уже по пути он попадает в кучу приключений и историй, которые легко могут сделать его очень знаменитым.

Поскольку Картограф путешествует исключительно ради своего собственного удовольствия, он любит вести дневник и картографировть местность там, где он уже побывал (чтобы было, что рассказать внукам). Он буквально болеет переменой мест и с легкостью отправляется в приключение просто, чтобы увидеть что-то новое. Ему обычно все равно на местные запреты и обычаи, которые не позволяют проходить куда-то или зарисовывать что-то (из-за чего они бывает и погибают), но, тем не менее, он здраво оценивает ситуацию и старается подготовиться к путешествию соответствующим образом.
Роль: Картограф - это беззаботный и веселый странник, который одинаково удобно чувствует себя и в лесу, и уютной и теплой постели. Он может быть уже абсолютно вымотанным и неспособным идти дальше, но любопытство все равно возьмет свое и при первой же возможности он уйдет дальше.

Он никогда не ищет себе приключений или проблем, но видимо из-за его любопытства они сами находят его. Очень часто можно застать Картографа за его любимым занятием посреди масштабной битвы. Картографы никогда не занимают каких-либо государственных должностей, но многие земли так и оставались неизведанными, до тех пор, пока какой-либо правитель лично не посещал, уже отошедшего от дел Картографа и тот не разрешал ему скопировать свою карту. К счастью для Картографа является большой радостью кому-то показать свои произведения - человек, послушавший Картографа, может почерпнуть огромное количество ценной информации.

Обратной стороной медали является то, что карта которую Картограф когда-то сделал будет абсолютно точной и безгрешной, ведь на них наносится не только то, что они видели собственным глазами, но и то, что было зарисовано со слов местных жителей, а иногда и вся карта полностью зарисовывается с их слов. Кендерские карты расценивать как благонадежный источник вообще практически нереально, посколько они очень часто любят преувеличивать все, что только можно, чтобы сделать карту "поинтересней: горы становятся выше, реки шире, расстояния больше и т.д..
Вторичные Навыки: Любые
Оружейные Профессии: Картограф обычно опытно в обращении как с дистанционным так и с оружием ближнего боя. Наиболее популярны короткий лук и короткий меч, хотя фустибалус также будет неплохим выбором. Картографы-Кендеры конечно же будут использовать свою национальную гордость - хупак.
Дополнительные Неоружейные Профессии: При создании персонажа Картограф получает дополнительную профессию *Чувства Направления (Direction Sense)*.

Вместе со вторым уровнем Картограф получает уникальную профессию - Картография. Эта профессия позволяет персонажу точно наносить на карту всевозможные расстояния и направления и особенности

рельефа тех мест, где он уже побывал. Если он, к примеру, плывет вдоль побережья, то на карту можно занести все бухты, заливы и отмели, а также описать часть, суши ему видимую (леса, города, поля).

Если он общается с местным населением, то с их слов он может также нарисовать достаточно неплохую карту, по крайней мере, если его собеседник не ошибался в своем представлении местности то картограф тоже не ошибется, в крайнем случае, такую карту можно всегда исправить.

Рекомендованные Неоружейные Профессии: Персонаж желающий стать Катографом *должен* взять профессию Навигации. К тому же в его странствиях могут помочь *Современные Языки (Modern Language), Чувство Погоды (Weather Sense)* и *Выживание (Survival).*

Предпочтительные Воровские Способности: *Чтение Языков* может помочь разобраться в древних картах и манускриптах, а *Карабканье по Стенам* позволяет преодолевать различные препятствия.

Снаряжение: Для Картографа лишиться своего главного инструмента (бумаги, игл и чернил) является самым большим потрясением. Для составления карты он может использовать подручные материалы (коже, дерево и ножик), но потом обязательно перенесет их на бумагу.

Особые Преимущества: Картограф практически неспособен заблудиться или потеряться в тех местах, где он уже был или хотя бы слышал о них. Он может просто спросить "Как пройти обратно в город?" или "А какой коридор ведет на поверхность?", затем бросить проверку Разума, и при благополучном ее исходе, узнать точный ответ.

Особые Недостатки: Нет

Торговец

Торговец - это честный купец-невысоклик, который в отличие от Контрабандиста старается всегда действовать по закону и обладающий некоторыми воинскими способностями, чтобы защитить себя и свой груз. Торговцы ходят уже проторенными маршрутами, причем стараются слишком далеко не заблудать, только шанс значительно увеличить свои капиталы может заставить его предпринять действительно дальнее путешествие.

Хотя он в отличие от других невысокликов часто выходит за пределы своей деревни, но в близлежащем сообществе у него наверняка есть своя нора, куда он будет рад вернуться после своего отсутствия.

У торговца Обаяние должно быть не меньше 11.

Предыстория: Торговцы - основная статья дохода воров всех мастей, к счастью его комбинация классов позволяет наилучшим образом подготовиться к такого рода нападениям.

Благодаря своему роду деятельности Торговец всегда знаком со многими людьми и их проблемами. Движимый твердым чувством того, что хорошо, а что плохо и используя при этом свое влияние Торговцы часто вмешиваются в конфликтные ситуации, где дело может закончиться довольно плачевно.

Роль: Торговля среди невысокликов очень распространена, так как является неотъемлемой частью их существования. Обычно они собирают товар в своей деревне и уезжают с ним в соседние города. Для начинающего Торговца характерна торговля сыром, вином, пивом, глиняными и деревянным изделиями, специями или что там еще производится в его деревне. Иногда даже Торговца выдвигают сами невысоклики, если они в нем уверены и считают здравомыслящим и ответственным человеком.

Затем он решает куда отправится и что нужно привести взамен своих товаров. Со временем он зарабатывает себе репутацию честного и порядочного человека и начинает потихоньку расширять свое дело; так как он невысоклик, то буквально каждый покупатель становится его другом.

Вторичные Навыки: Для этого пути характерен навык *Торговца (Trader)*.

Оружейные Профессии: Любые.

Дополнительные Неоружейные Профессии: Он может выбрирать между *Оценкой (Appraising)* и *Местной Историей (Local History)*.

Рекомендованные Неоружейные Профессии: *Чувство Направления (Direction Sense), Чувство Погоды (Weather Sense)* и *Обращение с Животными (Animal Handling)* также будут полезны.

Предпочтительные Воровские Способности: *Слышание Шума* позволяет Торговцу избегать бандитских засад, а *Чтение Языков* очень полезно для получения информации.

Снаряжение: У торговца просто обязана быть телега или фургон для перевоза товаров и животное, которое будет это фургон тащить. Те кто вынужден путешествовать по реке будут делать это на легких и маневренных лодках.

Особые Преимущества: Он очень известная личность, знающая все последние новости на пути своего следования. К тому же у него есть отличный шанс разбогатеть.

Особые Недостатки: Воры

Путешественник

Это своеобразный эквивалент барда - музыкант и рассказчик, путешествующий из чистого любопытства и любви к приключенческой жизни. В своих путешествиях он узнает несметное количество историй и легенд, чем и зарабатывает на жизнь. Также как и Картографу, ему интересно побывать везде в мире, но основным его интересом в этих путешествиях являются всевозможные люди, а не места. Для него самым интересным в приключениях являются встречи с людьми - представителями разных культур, ведь они могут рассказать еще неизвестную историю или легенду. Из-за своей открытой души и готовности выслушать человека, Путешественник никогда не имеет проблем с адаптацией к любому обществу.

Его Обаяние должно быть 15 или больше.

Предыстория: Путешественник - это еще один вид невысокликов, который не может удовлетвориться своей норой и очагом. Обычно это начинает проявляться в раннем детстве - чувство того, что в соседней деревне интересней, чем в своей, первый тому признак. Путешественники, отошедшие на покой, порой становятся доверенными лицами королей или королев, эмиссарами лордов или графов, или придворными сказителями.

Роль: Путешественник в партии делает примерно тоже самое, что и бард, правда, восприни-мает себя менее серьезно. Он известен своей способностью рассказывать легенды и истории, и бывали случаи, когда, в общем-то, средненькая история из уст Путешественника, звучала так заманчиво и чарующе, что к концу публика уже считала его лучшим рассказчиком в мире. Все Путешественники, так или иначе, играют на музыкальных инструментах, правда, не на таких сложных и замысловатых как барды - в основном это банджо, скрипка или гармоника. Он очень любит развлекать детей какими-либо фокусами и часто устраивает специальное представление для них сразу по приходу в город.

Их рассказы интересны всем самым разнообразным людям - простому народу он может рассказать историю о великом герое прошлого, женщинами о чарующей истории любви, детям о своих битвах с ужасными монстрами, даже знатные люди с удовольствием послушают их, потому что Путешественник всегда в курсе о новых веяниях в соседних городах, тамошней политической ситуации, ценах, часто они успевают разносить королевские указы туда куда, дворцовый глашатай доберется только через несколько дней. Они непревзойденные мастера "Игры в Вопросы" и очень любят посоревноваться в этом с достойным соперником. Они очень легко заводят друзей, как влиятельных, так и из простого народа, а память о них, как правило, живет в веках.

Вторичные Навыки: Большинству Путешественников они в принципе не нужны.

Оружейные Профессии: Путешественник может использовать любое оружие, но всегда старается подобрать себе что-то уникальное. Они особенно увлечены оружием, по которому нельзя сказать, что это оружие - трость, которая на проверку оказывается мечом, шары для жонглирования, весом с нормальный бильярдный шар и т.д..

Дополнительные Неоружейные Профессии: Путешественник получает доплнительную професссию *Музыкального Инструмента (Musical Instrument)*.

Рекомендованные Неоружейные Профессии: *Танцы (Dance), Маскировка (Disguise), Этикет (Etiquette), Жонглирование (Juggling), Азартные Игры (Tumbling)* и *Чревовещание (Ventriloquism)* будут полезны.

Предпочтительные Воровские Способности: Они не очень много крадут за свою жизнь, но во время своих представлений не помешает *Лазание по Карманам* - ловкость рук все-таки.

Снаряжение: Кроме своего музыкального инструмента, оружия и одежды у Путешественника почти ничего нет - лишь то, что можно с легкостью унести с собой. Золото он считает - делает движения и мысли тяжелыми, поэтому оставить половину своего состояния бедной вдове или сироте это как раз в его духе.

Особые Преимущества: У него есть несколько бардовских способностей: он получает бонус +2 к броскам реакции при встрече с *любым* NPC - он очень обаятелен и всегда внушает доверие, даже злым людям. Путешественник, рассказавший своим товарищам эпическую история, перед тем, как они вступи-ли в бой, обеспечивает их такими же бонусами, что и *благословение (bless)*. Его музыка также спасает от любых атак основанных на звуке - вой банши, песня гарпии и т.д., но только до тех пор, пока он играет.

Особые Недостатки: Как и замечено выше Путешественники не копят материальных богатств, по крайней мере денег или чего-то в этом роде. Говорят, что у него есть миллион друзей, но нет дома - это правда - куда бы он ни пришел, он либо встречает старых знакомых, либо заводит новых, а потом снова уходит, но к него нет ни норы, ни очага, к которым он мог бы вернуться. Путешественник - это по существу одинокий человек, страшащийся того дня, когда он уже не сможет путешествовать.

Пути Жреца

Целитель

Целитель - это врач, советник и духовный лидер поселения (он есть далеко не в каждой деревне). Склонность у Целителя должна быть добрая или, в крайнем случае, нейтральная, а его основными задачами являются лечение травм, болезней и расстройств, принятие родов и общее здоровье поселения.

Мудрость Целителя должна быть как минимум 12.

Предыстория: Целитель обычно не отправляется в путешествие только потому, что ему очень захоте-лось увидеть мир - он скорее последует за своими друзьями, которых по какой-то причине не может удержать в деревне, но чувствует, что очень поможет им в странствиях.

Они очень уверенны, и небезосновательно, в своих способностях и окружающие их товарищи всегда могут чувствовать себя в безопасности. Они всегда стараются поступать так, как велит им их религия, из-за чего могут даже казаться упрямыми, в любом случае они склонны проявлять благородство, даже в ситуациях, когда ответного такого жеста ждать не приходится. Если Целитель ставит перед собой цель - он всегда добивается ее с максимальным упорством и решительностью.

Роль: Целитель предпочитает называть себя "обычным сельским доктором", что весьма сомни-тельно для осведомленных в его жреческих, особенно целительских способностях. Они не очень любят принимать участие в сражениях, предоставляя заниматься этим тем из своих товарищей, кто действительно компетентен в этом вопросе - он в основном специализируется как раз на лечении ран после таких сражения, а иногда и в ходе их.

Они также довольно часто являются своеобразным "голосом разума" в партии; с легкостью дают советы, независимо от того просили их или нет и всегда высказывают свое мнение вслух, чего бы оно ни касалось - защиты побежденной стороны, критики политики власти в данном районе и т.д.

Вторичные Навыки: Нет

Оружейные Профессии: На первом уровне он получает только один слот для выбора оружейных профессий и может выбирать любое оружие разрешенное их религией.

Дополнительные Неоружейные Профессии: Целитель автоматически получают профессию *Исцеления (Healing)*, без каких либо штрафов к ее использованию в любой ситуации.

Рекомендованные Неоружейные Профессии: Хорошим выбором для Целителя будут *Чтение/Письмо (Reading/Writing)* и *Гербализм (Herbalism).*

Снаряжение: Целитель никогда не расстается со своей сумкой, полной разных бинтов, скальпелей, мазей, трав, настоев, корней - всего того, что может понадобиться в любую минуту.

Особые Преимущества: Он получает бонус +1 хитпоинт ко всем лечащим заклинаниям.

Особые Недостатки: Целитель оденет доспех только в самой критической ситуациии. Привычка всегда высказывать свое мнение вслух часто может становиться причиной конфликтов.

Смотритель Лесов

Смотритель Лесов во многом похож на друида - он жрец, ухаживающий за дикой природой, такой важной для всей расы невысокликов. Несмотря на то, что его нора обычно находится в самой чаще леса и там же он проводит большее количество времени любой невысоклик, пришедший к нему в гости или случайно там оказавшийся, будет принят со всем радушием. Представитель любой другой расы получит такой же прием, но только если Смотритель Лесов уверен в том, что он не нанесет вреда природе.

В отличие от Егеря, посвятившего свою жизнь, защите леса, но никогда не вмешивающегося в его рост и природный цикл, Смотритель Лесов заботится об окружающей его природе и старается делать лес еще лучше - сажать новые виды деревьев, трав или цветов, предпочтительно тех, что могут пригодиться в повседневной жизни любому невысоклику.

Предыстория: Смотритель это что-то вроде садовника живущего в диком лесу. Все что угрожает его безопасности или здоровью деревьев растений, или животных вызывает гнев Смотрителя Лесов и заставляет вступать в противодействие этой силе.

Роль: Смотритель Лесов, в отличие от друидов, не живет жизнью отшельника и поддерживает тесные отношения с невысокликами их близлежащего поселения, даже если он находится достаточно далеко. Так как для невысокликов первозданная и красивая природа имеет большое значение, то они будут всячески поддерживать деятельность Смотрителя Лесов и по возможности помогать ему.

Когда Смотритель Лесов приходит в поселение невысокликов, он приносит с собой множество даров леса - ягод, грибов и трав, как лечебных, так и кулинарных. В отличие от других невысокликов Смотрители вегетарианцы и никогда не станут есть продукты животного происхождения.

Вторичные Навыки: *Сельское Хозяйство (Agriculture)* это возможный, хотя и необязательный навык для Смотрителя.

Оружейные Профессии: Смотритель Лесов ограничен следующим оружием: праща, серп, копье, коса, кинжал, посох, дубинка и дротик.

Дополнительные Неоружейные Профессии: Не затрачивая слотов, Смотритель Лесов получает профессии *Гербализма (Herbalism)* и *Выживания в Лесах (Survival in Woodlands)*.
Рекомендованные Неоружейные Профессии: *Чувство Погоды (Weather Sense), Плавание (Swimming), Чувство Направления (Direction Sense), Знание Животного Мира (Animal Lore),* и *Разведение Огня (Firebuilding)* будут очень полезными для смотрителя.
Снаряжение: Все необходимое для своей деятельности.
Особые Преимущества: С ростом уровней Смотритель Лесов получает следующие способности:

На 2-ом уровне Смотритель Лесов может проходить по заросшим местам и топям на полной скорости и, не оставляя следа.

На 3-ем уровне он может определять растения, животных и чистую воду.

На 5-ом уровне он становится имунен к заклинаниям *очарования (charm)* лесных существ.

Особые Недостатки: Они не будут использовать металлические и кожаные доспехи.

Оракул

Оракул - невысоклик, имеющий дело с духовными материями, желаниями Богов, прорицаниями и тому подобными вещами. В то время как Целитель сконцентрирован на непосредственной помощи своему народу, Оракул в основном является глашатаем своего Бога на земле.
Предыстория: Оракул может отправиться в приключение, получив прорицание или задание от своего Бога или же, как и Целитель отправиться вместе с какой-либо партией, будучи уверенным, что без него они обречены.

Больше чем все остальные невысоклики Оракул подвержен деланию учиться, разгадывать загадки или выполнять великие миссии. Это происходит в основным из-за его близости к Богу, но он не лишен и обычных для невысокликов чувств и стремлений.
Роль: Оракул склонен постоянно видеть в происходящих вещах Божественное знамение, делает из этого выводы и начинает говорить партии как надо себя вести. Он очень часто пытается задавать своему Богу вопросы и часто получает ответы - поэтому его предсказания часто сбываются.
Вторичные Навыки: *Писец (Scribe)* будет полезным навыком для Оракула.
Оружейные Профессии: Он может использовать оружие соответствующее его религии.
Дополнительные Неоружейные Профессии: Не тратя слотов, Оракул получает профессию *Астрологии (Astrology)*.
Рекомендованные Неоружейные Профессии: Профессии *Геральдики (Heraldry), Религии (Religion), Древней Истории (Ancient History)* и *Искусства Магии (Spellcraft)* будут полезными для Оракула .
Снаряжение: Все что угодно.
Особые Преимущества: Когда Оракул использует заклинание их сферы *Гаданий (Divination),* он полу-чает необычно точную и подробную информацию. В разумных пределах конечно.

Оракулов также периодически посещают видения, посланные их Богом; видения весьма расплывчаты и неоднозначны, требуется како-то время, чтобы разгадать их истинный смысл.
Особые Недостатки: Оракулы, в отличие от большинства невысокликов, очень редко идут на компро-мисс с кем-либо. Они никогда не оставят задание полученное от их Бога каким бы незначительным или наоборот трудным оно не казалось.

ГЛАВА 5: ЗЕЛЕНОДОЛЬЕ

Зеленодолье - это маленькое поселение, городок невысокликов, который мог бы существовать в любом мире. В этой книге она представлена по двум причинам: (1) предоставляет базовую информацию о типичной невысокличьей деревне, со всей ее инфраструктурой, (2) ее можно использовать для начала какой-либо кампании или запросто вписать в уже существующее приключение.

Она находится в долине укрытой с одной стороны большим холмом, а с другой лесом. Если пройти милю на запад от этой деревни можно обнаружить оживленный тракт, от которого к деревне ведет чистая и ухоженная дорожка.

Рядом с деревней течет речушка Зеленушка, которую из-за илистого дна очень тяжело переходить вброд, хотя глубиной она всего то три-четыре фута.

1. Таверна Медная Кружка

Это приветливое здание будет первым, что путешественник увидит при входе в Зеленодолье. Это двухэтажное, выбеленное здание, с коричневыми ставнями и балконами и большой круглой дверью.

Обычная комната в ней достаточна, просторна для людей, но по прежнему уютна для невысокликов. Комнаты делятся на два типа - для Большого Народа (второй этаж) и для Маленького Народа (первый этаж), обставленные мебелью соответствующего размера.

Тавернщик Гвистон Короткий Фитиль, живет там вместе со своей женой Люцертией, четырьмя дочерьми и старой мамой Люцертии; сама семья живет в отдельной норе на южном краю таверны. Несколько других невысокликов работают тут конюхами и официантами, но тут не живут.

2. Мельница и Пекарня

Доттери Долинка - приятная во всех отношениях девушка, которая заправляет городской мельницей и одновременно печет потрясающий хлеб и пирожные. У нее есть два брата и сестра, которые тоже живут рядом с ней, все женаты или замужем и у всех есть дети - незамужняя Доттери является неоспоримой главой семьи. Мост "Ручка от Кружки" присоединен к ее мельнице и является единственным реальным способом перебраться через Зеленушку не искупавшись полностью.

3. Сырная Фабрика

Хоффик Каесе главный сыродел в этой деревне. Он берет все молоко производимое местными молочниками и делает из него превосходный острый сыр (называемый "Зеленая Долина") который высоко ценится как в деревне, та и на рынке в соседнем городе - это главная статья доходов деревни.

Хоффик холостяк, живет в небольшой норе недалеко от своей фабрики. Две небольшие комнаты прямо за подсобкой магазина служат жилищам для четырех его учеников.

4. Молочники

Это три процветающие семьи у каждой из которых есть более дюжины коров, которых они пасут на близлежащем холме. Если коровы не пасутся они стоят в стойлах. В каждом стаде есть примерно по 5-6 телят; огромный бык живет в отдельном стойле у Бородавкинсов, чья ферма находится чуть севернее речки.

Эти семьи дружат между собой, и все время участвуют в соревновании - "Кто Быстрее и Лучше Наделает Вкусного Молока", которое почти все меняется на сыр, производимый, Хоффиком Каесе.

4a. Ферма Бородавкинсов, самая большая из трех, управляется Гленвиусом и Блюти Бородавкинсами, которые только что отпраздновали 50-летие свое свадьбы. Десять уже женатых детей, двадцать два внука, и пять правнуков живут там же. Семья известна своими немного буйными детьми - они очень обаятельны и популярны, среди молодого населения деревни, но общенародно признаны нарушителями спокойствия. На ферме есть двадцать две коровы и единственный на всю деревню бык.

4b. Ферма Бандаваксов, с ее пятнадцатью коровами управляется семьей, которая известна своей бережливостью, если не прижимистостью. Гаммери Бандавакс – старая хозяйка этой семьи, которая осуществляет строгий контроль за всеми расходами семьи. Ее пять дочерей с мужьями и четырнадцатью внуками живут в большой, многокомнатной норе.

4c. Лили Волосатик, владелица третьей фермы с двенадцатью коровами. Ее трое братьев – все вдовцы, живут вместе с ней, воспитывая дюжину детишек. Их дом и ферма известны своими клумбами и полянками, самым красивым местом в городе.

5. Торговый Пень

Посреди массива многолетних дубов живет Филберт Торговец. Перед его домом стоит огромный пень – последствие удара молнии несколько лет назад. Именно здесь, в тени вековых дубов и именно на этом пне хитрый невысоклик устроил свою лавочку. Филберт Старый Мех – хорошо попутешествовавший невысоклик, бывший приключенец, он является очень уважаемой и известной фигурой в деревне. В его большой норе, со множеством ответвлений живут семь племянниц и племянников, а также живая и веселая "домохозяйка" - Миллисента. Эта привлекательная молодая девушка вернулась с Филбертом из его очередного похода, и долгое время была любимой темой местных сплетен и посиделок.

У Филберта в лавке можно найти все, что производится в деревне, а также множество человеческих, тангарских и эльфийских вещей: железную посуду, утварь и инструменты; соль, перец, специи и табак; вина, эли и продукты из ближайших деревень и городов, а также неплохой подбор тканей: шерсть, хлопок, парусину и даже шелк.

6. Особняк Мэра

Эта большая нора принадлежит Гимбелирии Монтайе, уважаемой мэру Зеленодолья. В юности она была приключенцем и целых десять лет прожила в большом городе неподалеку отсюда. Первоклассная Взломщица – она даже доросла до главы местной Воровской Гильдии, но вскоре после этого решила вернуться в родную деревню. Со своим мужем Ансворти она повстречалась в городе, и именно он уговорил ее вернуться домой. У нее многочисленная семья: муж, пять детей и пятнадцать внуков.

7. Нора Шериффа Зеленого Листка

Главным защитником порядка и законности в Зеленодолье является невысокий воин с седеющими волосами и бакенбардами. Со своей женой, их шестью детьми, двумя приемными дочерями и первым внуком они живут в большой и комфортабельной норе. Это очень спокойный малый, который предпочитает тихо наслаждаться жизнью, но в минуту опасности мгновенно мобилизуется. В случае конфликта он всегда дает, выговорится обеим сторонам и обычно на этом конфликт заканчивается. Неподалеку от его дома сыновья выстроили ему небольшое помещение, которое обычно используется под склад, но в случае необходимости является местом, куда можно посадить смутьяна.

8. Кларисса Мыловар

Старушка Кларисса известна своей упрямостью и нежеланием с кем-либо соглашаться. У нее доброе сердце, но для невысоклика она очень брюзглива и не без странностей. Она живет со своими двумя сестрами, которые как и она вдовы и дюжиной детей и внуков. Их хижина окружена клеверным полем, посередине которого стоит несколько ульев, из которых они собирают мед и воск. Основным ее делом являются мыловарение и изготовление свечей, пользующихся популярностью во всей деревне.

9. Бенден Замочник, Слесарь

Этот невысоклик живет практически отшельнической жизнью. Он самый богатый в деревне, но никогда этим не кичится. Свое состояние он сделал исключительно из-за своего таланта - замок на императорской сокровищнице, на котором поймалось уже четверо глав Гильдий Воров - произведение его рук. Его большая нора находится преимущественно под землей - окна с большими задвижками и обитая железом дверь прекрасно его характеризуют; он никогда не женился, у него редко бывают гости - целыми днями он занят своей работой – созданием замка, который невозможно взломать. Для тестирования своего замка он уже собрал лучшую коллекцию отмычек на много сотен миль вокруг.

10. Пивоварня Амстеров

Здесь живет дружная и работящая семья Амстеров, делающая лучший в округе темный эль. Это дело начал знаменитый Альберти Амстер, а теперь его правнучка Джесс следит за соблюдением всех семейных традиций и рецептов. Эта пивоварня пользуется большой популярностью в Зеленодолье и окрестностях, что позволяет всей семье Амстеров жить спокойно и безбедно. Правда, в последнее время ходя слухи, что на нее напал дух приключений, и она вот-вот отправится в большой мир искать своего счастья.

11. Магазинчик Гравера по Дереву

Двиллкат Баттель - лучший гравер в Зеленодолье, живет в норе на окраине леса. Он уже стар, но по-прежнему искусен со своим ножом, хотя большинство тяжелой работы (плотничество, строительство и вырубка леса) теперь делают его четверо сыновей. Все они женаты и у каждого есть по ребенку.

12. Виноделы

Пэлли и Дорит Кветтори – это улыбчивая пара средних лет, к сожалению пока бездетная. Они содержат виноградник, берущий начало на холме и тянущийся прямо до их дома. Вино из их первого урожая, пользующееся большой популярностью даже за пределами деревни называется "Долинное Красное", гораздо реже они делают так называемое "бледное вино", которое ценится еще выше.

13. Мастерская Лучника

В этой недавно построенной норе живут Уолли и Сас Талботы - молодая пара, ждущая своего первого ребенка. Их нора очень комфортабельна и уютна, к тому же богато выглядит. В основном они занимаются изготовлением луков (Сас) и стрел (Уолли). Сас делает луки только на заказ и всегда тщательно подгоняет их под каждого конкретного человека, из-за чего заказавший у него лук получает с ним +1 к броскам атаки, то же самое относится и к стрелам Уолли.

14. Фермы

Эти норы принадлежат семействам, которые занимаются фермерством в округе Зеленодолья, семьи встречаются как со средним достатком, так и очень обеспеченные. Вот список семей: Лысобороды, Боягузы, Кусалкины, Дудлисы, Водянники, Булкинсы, Осгуды, Туки и Осинники.